

Virtuaalimaailman rajoitukset ja mahdollisuudet: Sukupuolen merkitys massiivimoninpeli World of Warcraftin pelaajakokemuksissa

Niina Reetta Kainulainen

Helsingin Yliopisto

Valtiotieteellinen tiedekunta

Sosiologia

Pro Gradu -tutkielma

Joulukuu 2013

Sisällys

1 Johdanto.....	2
2 Sukupuolijärjestelmä	7
2.1 Eron käsite.....	7
2.2 Biologinen ja sosiaalinen sukupuoli	9
2.3 Sukupuolisopimus	11
2.4 Hegemoninen maskuliinisuus	12
2.5 Sukupuolen representaatiot	14
3 Virtuaalimaailma ja sukupuoli.....	16
3.1 Sukupuolentutkimuksen näkökulma teknologiaan	16
3.2 Massiivimoninpelit ja sukupuoli.....	17
3.3 Identiteetti virtuaalimaailmassa	19
3.4 Naisen asema World of Warcraftissa.....	20
3.5 Feminiinisyys ja maskuliinisuus World of Warcraftissa	21
4 Aineisto ja menetelmä	24
5 Visuaalisuus virtuaalimaailmassa.....	30
5.1 Pelintekijän rooli sukupuolen tuottamisessa.....	30
5.2 Pukeutuminen pelaajien silmin.....	35
6 Syrjintä, stereotypiat ja vaikeus puhua niistä	41
6.1 Hegemoninen maskuliinisuus virtuaalimaailmassa	41
6.2 Sukupuolisopimus virtuaalimaailmassa	46
7 Pelaajien roolivalinnat	56
7.1 Naisten roolivalinnat.....	56
7.2 Miesten roolivalinnat	60
8 Yhteenveto ja johtopäätökset.....	63
Lähteet	67

Liite 1 Sanasto	70
Liite 2 Kuvia pelihahmoista	72



Tiedekunta/Osasto - Fakultet/Sektion – Faculty Valtiotieteellinen tiedekunta		Laitos - Institution – Department Sosiaalitieteiden laitos	
Tekijä - Författare – Author Kainulainen Niina Reetta			
Työn nimi - Arbetets titel – Title Virtuaalimaailman rajoitukset ja mahdollisuudet: Sukupuolen merkitys massiivimoninpeli World of Warcraftin pelaajakokemuksissa.			
Oppiaine - Läroämne – Subject Sosiologia			
Työn laji - Arbetets art – Level Pro Gradu	Aika - Datum – Month and year Joulukuu 2013	Sivumäärä - Sidoantal – Number of pages 69 + liitteet	
<p>Tiivistelmä - Referat – Abstract</p> <p>Tutkimuksessa tarkastellaan sukupuolen merkitystä massiivisen monen pelaajan verkkoroolipeli World of Warcraftin (WoW) maailmassa. Pelaajien omia kokemuksia sukupuolen merkityksestä tarkastellaan suhteessa pelisuunnittelijoiden tuottaman maailman asettamiin rajoituksiin ja mahdollisuuksiin. Päättökysymys on: kokevatko pelaajat sukupuolen vaikuttavan pelaamiseen ja jos kokevat, millä tavoilla se vaikuttaa? Merkityksensä on myös Blizzard Entertainmentin ratkaisulla pelin suunnittelussa. Siksi tutkimuksessa selvitetään myös Blizzardin roolia sukupuoleen liittyvien pelikokemusten tuottajana. Minkälaisen kuvan Blizzardin luoma maailma antaa naisen ja miehen rooleista?</p> <p>Tutkimus nojaa sukupuolentutkimuksessa esitettyihin teorioihin sukupuolesta sekä aiempaan pelitutkimukseen. Tärkeimpiä valittuja käsitteitä ovat sukupuolijärjestelmä, sukupuolisopimus ja hegemoninen maskuliinisuus. Tutkimuksen pääaineistona ovat katkelmat World of Warcraftin virallisten internetsivujen keskustelupalstan viestiketjuista. Tausta-aineistona ovat kuvakaappaukset tietokoneen liikuttamista pelihahmoista. Työssä sovelletaan grounded theory -menetelmää eli lähestymistapa on aineistolähtöinen. Aineistosta nousseita kategorioita selitetään teoreettisella viitekehysellä. Tutkimuksen tuloksena esitetään, että sukupuolella on suuri merkitys pelimaailmassa, sillä naiset ovat alisteisessa asemassa miehiin nähden. Taistelua sukupuolten välisen tasa-arvon saavuttamiseksi ja stereotyyppistä ajattelua vastaan kuitenkin esiintyy sekä naisten että miesten keskuudessa. Sukupuoliin liitetyt stereotypiat vaikuttavat pelaajakokemuksiin. Blizzardin luomat hahmot antavat pukeutumisen suhteen lähes tasa-arvoisen kuvan naisista ja miehistä pelimaailmassa, mutta hahmojen ulkonäöstä voidaan kuitenkin lukea viittauksia siitä, että miehen rooli on olla vahva ja naisen rooli on olla miestä heikompi. Tutkimuksen tulokset osoittavat, että reaali maailman kulttuurisia stereotypioita uusinnetaan virtuaalimaailmassa.</p>			
Avainsanat – Nyckelord – Keywords MMORPG, pelaaminen, virtuaalimaailma, sukupuoli, stereotypiat			
Säilytyspaikka – Förvaringställe – Where deposited			
Muita tietoja – Övriga uppgifter – Additional information			

1 Johdanto

Kuukausimaksullisen MMORPG-peli (massively multiplayer online roleplaying game) World of Warcraftin pelaajalukumäärä ylitti 12 miljoonan rajan vuonna 2010 (Blizzard 2010). Tämä tarkoittaa sitä, että verkkoroolipelien pelaamisesta on tullut yksi merkittävä tapa viettää aikaa erittäin monelle ihmiselle ympäri maailman. Verkkoroolipelit eroavat yksinpelattavista tietokonepeleistä siinä, että ne ovat sosiaalista toimintaa.

Pelaamisen sosiaalisuus vaikuttaa pelikokemuksiin monella tavalla. Yksi merkittävä huomio pelatessa monen pelaajan verkkoroolipelejä on se, että suuri osa pelaajien kesken käydyistä vuorovaikutuksesta käydään tuntemattomien kanssa. Vaikuttaa siltä, että on syntynyt uudenlainen sosiaalisuuden muoto, jonka internet on mahdollistanut ja joka on erityisen hallitseva pelejä pelatessa. Samalla kuitenkin monet pelaajat pelaavat ystävien ja perheen kesken. (Nardi & Harris 2006, 1.)

Pro gradu -tutkielmani tarkastelee sukupuolen merkitystä massiivisen monen pelaajan verkkoroolipeli World of Warcraftin (WoW) maailmassa. Tarkastelen pelaajien omia kokemuksia suhteessa pelisuunnittelijoiden tuottaman maailman asettamiin rajoituksiin ja mahdollisuuksiin. Päättökysymykseni on: kokevatko pelaajat sukupuolen vaikuttavan pelaamiseen ja jos kokevat, millä tavoin se vaikuttaa? Tarkoitukseni on siis tutkia, kokevatko pelaajat saavansa jollakin tavalla erityistä kohtelua sukupuolensa vuoksi. Tutkin Blizzardin virallisten internetsivujen keskustelupalstan viestiketjujen kommentteja, jotka toimivat pääaineistonani.

World of Warcraftissa mahdollisesti vallalla olevat sukupuolistereotyytiat eivät ole ainoastaan pelaajista lähtöisin. Merkityksensä on myös Blizzard Entertainment -yhtiön ratkaisulla pelin suunnittelussa. Selvitän tutkimuksessani Blizzardin roolia sukupuoleen liittyvien pelikokemusten tuottajana. Päättökysymystäni avaava lisäkysymys on: minkälaisen kuvan Blizzardin luoma maailma antaa naisen ja miehen rooleista? Tausta-aineistonani ovat kuvakaappaukset tietokoneen liikuttamista pelihahmoista. Peilaan Blizzardin tarjoamia sukupuolen visuaalisia representaatioita pelaajien kokemuksiin sukupuolesta pelaamisen käytännöissä. Analysoin kuvien hahmojen ulkonäköä ja vaatetusta. WoW on peliympäristönä mielenkiintoinen, koska se on samalla sekä peli että kokonainen maailma. Jotta

ymmärtäisimme tätä miljoonien pelaajien suosimaa pelimaailmaa, on tutkimuksen syytä perehtyä siihen mahdollisimman kattavasti. Mielenkiintoista WoW:n kaltaisissa pelimaailmoissa on niiden ja todellisuuden välinen suhde. Tutkimuksessani osoitan, miten sukupuolta koskevat reaali maailman käsitykset ja tavat uusiutuvat virtuaali maailmassa.

WoW on Blizzard Entertainmentin luoma fantasiapeli. WoW ei kuitenkaan monessa mielessä muistuta peliä, vaikka se sisältää pelaamiselle tyypillisen kilpailuelementin. Tavoitteena on pelata oma hahmo maksimitasolle asti. Pelaajat ovat ylpeitä korkealla tasolla olevista pelihahmoista. Hahmon kehittämisessä merkittävää ovat strategiset ratkaisut, joiden perusteellinen hallitseminen vaatii useiden kuukausien, ehkä jopa vuosien työn. WoW:ssa ei kuitenkaan ole peleille tyypillistä loppua, sillä se ei pääty kenenkään voittoon. Korkeimmalle tasolle pääseminen ei tarkoita pelaamisen loppumista. Silloin keskitytään raidaukseen eli taisteluihin suuria vihollisia vastaan yhdessä muiden pelaajien kanssa. Pelaaminen voi jatkua myös uusien hahmojen kehittämisellä. Pelissä järjestetään myös monenlaisia huveja, kuten roolipelitapahtumia. William Sims Bainbridgen (2010, 4–6) mukaan WoW onkin lukuisia pelejä sisältävä virtuaalinen maailma. Se koostuu teknologioista, taloudesta ja sosiaalisista sekä kulttuurisista ilmiöistä.

Verkkoroolipeleistä puhuttaessa oleelliseksi käsitteeksi nousee siis *virtuaali maailma*, sillä kyseiset pelit ovat enemmän kuin pelkkiä pelejä. Käsitteellä virtuaali maailma tai pelimaailma kuvataan systeemiä, joka tarjoaa visuaalisen, auditiivisen ja käsinkosketeltavan kokemuksen maailmasta, joka on olemassa datana tietokoneessa. Kyse on aistien ja mielikuvituksen luomasta maailmasta. Virtuaalinen maailma muodostuu pelaajan mielikuvituksen avulla, mutta muodostuneeseen kuvaan vaikuttavat myös muiden pelaajien antamat merkitykset. (Reid, 164–166.)

Pelimaailmassa koetaan olevan vapaa ja suvaitsevainen ilmapiiri, jossa sukupuoli saattaa joskus menettää merkitystään (Nardi & Harris 2006, 5). Aion selvittää, mitä tämä tarkoittaa sukupuolistereotyyppien kannalta. Tulevatko kulttuurissamme vallitsevat sukupuolistereotyytiat selvästi esille pelaajien kokemuksissa, vai onko virtuaalinen maailma jollakin lailla todellista maailmaa niistä vapaampi? Kysymykseni ovat tärkeitä, koska vastaukset kertovat siitä, voiko virtuaalisessa maailmassa rikkoa reaali maailmassa vallitsevia sukupuolinnormeja ja -rooleja.

Hayesin (2007) mukaan virtuaalimaailmat ovat tiloja, joissa sukupuolitetut identiteetit voivat saada uusia muotoja. Hän on tutkinut Morrowind-peliä esimerkkinä siitä, miten sukupuolta ilmaistaan virtuaalimaailmassa. Hayes toteaa, että puhuttaessa sukupuolesta virtuaalimaailmassa on otettava huomioon sukupuolen vuorovaikutus henkilöhistorian ja kulttuuristen tekijöiden kanssa. (Hayes 2007, 23–24.) Hayes näytti tapaustutkimuksessaan, miten jo olemassa olevat sukupuoli-identiteetit vaikuttavat pelatessa syntyviin identiteetteihin. Oma tutkimukseni jatkaa aihetta reaali- ja virtuaalimaailman suhteesta osoittamalla, miten sukupuolta koskevat reaalimaailman käsitykset ja tavat uusinnetaan virtuaalimaailmassa.

World of Warcraftissa pelataan fantasiamaailma Azerothissa, jota kansoittavat useat erilaiset rodut. Azeroth on laaja, satoja kyliä ja kaupunkeja käsittävä alue. Pelatessa maisemat vaihtuvat jatkuvasti esimerkiksi palmuja kasvavista paratiisisaarista jylhiin, lumen peittämiin vuoristoalueisiin. Pelissä on paljon sekä kauniita että tuhoutuneita tai muulla tavoin karuja alueita. Pelissä suoritettavat tehtävät vaihtelevat erilaisten vihollisten surmaamisesta harvinaisten kasvien keräilyyn. Pelaaja valitsee hahmolleen ammatin, joka voi olla esimerkiksi seppä tai alkemisti. Hahmoa kehitetään tehtävien avulla maksimitasolle. Tehtävien lisäksi pelissä voi halutessaan osallistua raidaukseen eli yhdessä toisten pelaajien kanssa suoritettaviin taisteluihin suuria vihollisia vastaan. Pelaaja pelaa yhtä hahmoa kerrallaan. Azeroth on pääasiassa keskiajan yhteiskuntaa muistuttava maailma, mutta silti maisemassa näkyy toisinaan myös teknologisia keksintöjä, kuten moottoripyöriä. Pelatessa käytetään sanoja, joita ulkopuolisten on vaikea ymmärtää. Sanojen ymmärtämisen helpottamiseksi olen tehnyt tutkimukseeni liitteeksi sanaston (liite 1), josta voi tarkistaa ilmausten merkityksen. Liitteessä 2 on esimerkkikuvia pelihahmoista.

Tehtävien suorittaminen tarkoittaa tietokoneen ohjaaman pelihahmon antaman pyynnön toteuttamista. Hahmo voi pyytää pelaajaa esimerkiksi matkustamaan tiettyyn kohteeseen surmaamaan tietty vihollinen. Onnistuakseen tässä pelaajan on matkan aikana kohdattava montaa vaaraa. WoW:ssa pelaaja toimii monella tavalla tavallisten tehtäväketjujen suorittamisen lisäksi. Pelaajat tutustuvat lukuisiin erilaisiin alueisiin ja niissä vallitseviin kulttuureihin liikkeudessaan tehtäviä suorittaakseen paikasta toiseen. Huutokaupassa pelaajat käyvät kauppaa tavaroista. Etenkin kaupungeissa pelaajat kokoontuvat yhteen viettääkseen aikaa. Peliin kuuluu olennaisena osana myös muita pelaajia vastaan taisteleva. (Nardi & Harris 2006, 2.)

Useimmiten pelaajat liittyvät johonkin kiltaan. Kilttoja on monen kokoisia pienistä ja intiimeistä suuriin ja kunnianhimoisiin. Kiltatoiminta keskittyy yleensä jonkin tietyn asian ympärille. Killat ovat erikoistuneet esimerkiksi PvP-toimintaan (pelaajien väliseen taisteluun), raidaukseen, roolipelitapahtumien järjestämiseen tai ne voivat olla esimerkiksi uskonnollisia tai maantieteelliseen sijaintiin perustuvia. (Nardi & Harris 2006, 2.)

Kiltojen rakenne on hierarkkinen. Huipulla olevat pelaajat määräävät käytännössä keitä killassa on, sillä heillä on valta poistaa killasta pelaajia. He määräävät myös pelaajien sijoittumisesta hierarkiassa. Korkeassa asemassa olevat voivat kutsua uusia pelaajia kiltaan. Killan jäsenet raidaavat yleensä yhdessä. Raidauksella tarkoitetaan ryhmätoimintaa, jossa enintään 40 pelaajaa taistelee yhdessä jotakin suurta vihollista vastaan. Raidin jäsenet liittyvät raidiin enintään 5 pelaajan ryhmissä, joilla on oma keskustelukanavansa. Yhteinen keskustelukanava yhdistää kaikkia raidin jäseniä. (Nardi & Harris 2006, 4.)

Pelihakmot ovat jakaantuneet kahden eri liittoutuman, Horden ja Alliancen edustajiksi. Käytän tutkimuksessani näitä englanninkielisiä ilmauksia, koska suomennokset Lauma ja Liitto eivät tunnu luontevilta, sillä suomalaisetkin pelaajat käyttävät englanninkielisiä ilmauksia. Pelaajien jakaantuminen kahteen ryhmään merkitsee kielimuuria, sillä WoW muuttaa Horden puolella pelaavien keskustelun keskusteluikkunassa Alliancen pelaajille käsittämättömäksi örkkien kieleksi, ja Alliancen kieli puolestaan näyttäytyy Hordelle yhtä käsittämättömänä. Horden ja Alliancen välinen vuorovaikutus jää siis elekielen varaan. Henkilökohtaiset, muille pelaajille näkymättömät viestit, ovat kuitenkin mahdollisia kaikkien pelaajien kesken. Killan jäsenet viestivät keskenään killan omassa keskusteluikkunassa. (Bainbridge 2010, 118–119.)

Eric Lofgren ja Nina Fefferman (2007, 627) toteavat, että pelaajat haluavat luoda uskottavan pelihakmon. Pelaajat käyttävät paljon aikaa yrittäen vastata pelikavereiden odotuksiin. Joidenkin haasteiden kohtaaminen yhdessä muiden pelaajien kanssa saattaa vaatia kuukausienkin ahkeran valmistautumisen. Emotionaalinen peliin sitoutuminen saa aikaan sen, että pelitapahtumilla voi olla hyvinkin voimakkaita seurauksia pelaajan tunne-elämään. Siten pelaaminen integroituu pelaajan arkimaailmaan. Pelaaminen on pelaajalle harrastus, joka otetaan hyvin vakavasti. Se, että pelataan virtuaalimaailmassa, ei tarkoita sitä, ettei pelaaminen olisi osa pelaajan arkea.

Graduni rakenne on seuraava: Luvussa 2 esittelen tutkimuksessani käyttämät sukupuolentutkimuksen käsitteet. Luku 3 on taustoitusta aiheeseen sukupuolesta virtuaalimaailmassa. Tässä luvussa kerron millaisia tutkimustuloksia aiemmissa pelitutkimuksissa on saatu. Samassa luvussa kuvaan tutkimusten avulla myös World of Warcraftin pelikulttuuria. Luvussa 4 esittelen käyttämäni aineiston ja menetelmän. Seuraavat kolme lukua sisältävät aineiston analyysin. Luvussa 5.1 käsittelen pelintuottajan roolia sukupuolen tuottamisessa. Tässä luvussa keskityn analysoimaan pelihahmoista ottamaani kuvamateriaalia. Luvussa 5.2 kuvaan pelaajakokemuksia pelihahmojen ulkonäöstä. Luvussa 6 käyn läpi pelaajien kokemuksia sukupuolen merkityksestä pelitilanteissa. Luvussa 7 aiheena ovat naisten ja miesten raideissa tekemät roolivalinnat. Viimeisessä luvussa vedän yhteen tutkimukseni tulokset ja esitän johtopäätökset.

2 Sukupuolijärjestelmä

Tässä luvussa käsittelen sukupuolijärjestelmään liittyviä käsitteitä. Sukupuolijärjestelmällä tarkoitetaan sitä kokonaista sosiaalis-symbolista mallia, jonka mukaan sukupuoli on yhteiskunnassa järjestynyt. Sukupuolijärjestelmät ovat historiallisia ja muuttuvia. (Liljeström 2004, 130.) Aloitan kuvaamalla eron käsitettä ja sen merkitystä sukupuolentutkimuksen historiassa. Seuraavaksi käsittelen biologisen ja sosiaalisen sukupuolen käsitteitä. Seuraavan luvun aiheena on sukupuolisopimus. Luvun 2.4 aihe, hegemoninen maskuliinisuus, on tutkimukseni kannalta yksi tärkeimmistä käsitteistä. Viimeiseksi käsittelen sukupuolen representaatioita. Sukupuolijärjestelmästä puhuttaessa tulee pitää mielessä, että vaikka yleistyket ovat tärkeitä tutkimuksen teossa, kategorisointi kuitenkin aiheuttaa aina joidenkin erojen ja moninaisuuksien peittymistä (Liljeström 2004, 129). Teoreettinen malli ei siis koskaan ole sama asia kuin todellisuus (Liljeström 2004, 130).

2.1 Eron käsite

Jotta eron käsite tulee ymmärrettäväksi, sitä täytyy tarkastella sukupuolentutkimuksen historian valossa. Sukupuolentutkimuksessa on käyty keskustelua erosta jo feminismin alkuajoilta lähtien. Eron käsite on tärkeä missä tahansa sukupuoleen liittyvässä tutkimuksessa, sillä ilman sukupuolieron käsitteellistämistä aineistosta saatava informaatio ei välttämättä aukene.

Liberaalis-humanistisessa sukupuolentutkimuksessa katsotaan, että naiset ja miehet ovat samankaltaisia. Erot syntyvät yhteiskunnallisissa prosesseissa, ja siksi sukupuoliero on sosiaalinen konstruktio. Antihumanistisessa sukupuolentutkimuksessa puolestaan katsotaan, että sukupuolieron determinantteja ei voida tavoittaa, koska ne ovat tietoisien mielen saavuttamattomissa. Voidaan puhua myös minimalisteista ja maksimalisteista (Stimpson sit. Rojola 2004). Minimalistien mielestä on olemassa yleinen ihmisyyys ja siksi sukupuolierot tulee unohtaa. Maksimalistien mukaan naisten ei ole mahdollista vapautua miehisestä vallasta ilman, että sukupuolieroa korostetaan radikaalisti. (Rojola 2004, 160–161.)

Feministisen liikkeen synnyn aikana feminismi nähtiin usein yhteiskunnallisesti vaarallisena. Näkemystä perusteltiin sillä, että sukupuolierojen häivyttämisen tuloksena naiset menettävät ”luonnollisen” feminiinisyytensä ja perinteisen roolinsa ja alkavat täten muistuttaa miehiä. Tällöin seksuaalinen jännite sukupuolten väliltä katoaa tuhoten heteroseksuaalisen liiton ja tätä kautta koko yhteiskuntarakenteen. Tätä ajatusta kritisoitiin feminismissä erottamalla sosiaalinen ja biologinen sukupuoli toisistaan. Seuraavaksi ongelmaksi kuitenkin muodostui se, että naisen ruumis jäi kuitenkin eron tekijäksi. Nähtiin, että naiset olivat sidoksissa synnyttämiseen ja vapautus olisi mahdollista vain vapautumalla synnyttämisen pakosta. Miehisyyks jäi siis yhä normiksi. (Rojola 2004, 162.)

Feminismissä eron poistamisen halu näkyi 1960–1970-luvuilla sukupuolieron poistamisen lisäksi naisten välisen yhtenäisyyden korostamisessa. Naisten katsottiin omaksuneen ajatuksen naisten essentiaalisesta erilaisuudesta ja siksi hyväksyneen alisteisen asemansa. Asian korjaamiseksi alettiin perustaa tiedostamisryhmiä, joissa löydettiin kaikkia naisia yhdistäviä tekijöitä. Eron korostamista pidettiin vaarallisena, koska erojen uskottiin mahdollistavan hierarkioiden luomisen. (Rojola 2004, 163.)

1970-luvun puolivälissä tilanne muuttui päinvastaiseksi: alettiin korostaa eroa sen häivyttämisen sijaan. Tässä nk. naiskeskeisessä perspektiivissä pidetään sukupuolieroa rikkouden lähteenä. Naiset on alistamisen avulla tehty esimerkiksi passiivisiksi, mutta samalla heistä on tullut empaattisia ja yhteistyökykyisiä, siis jossakin määrin ”inhimillisempiä” kuin miehistä. Tämä uusi mullistava näkemys sai aikaan esimerkiksi sen, että taiteen alalla alettiin kiinnittää huomiota siihen, että naiset ovat tehneet paljon taidetta, joka on poikennut miehisen tradition valtavirrasta. Miehisten traditioiden kirjaajien näkemykset naisten luoman taiteen vähäisyydestä on kumottu täysin. Naisten alueina pidetyt asiat ovat nousseet arvostettuun asemaan. (Rojola 2004, 164–165.)

Samalla heteroseksuaalisuus on todettu kyseenalaiseksi. Lesbotutkijat ovat korostaneet marginaalisen asemansa tuottamaa uutta näkökulmaa heteroseksuaalisuuteen kohdistuvassa kritiikissään. Heidän mukaansa institutionalisoitu heteroseksuaalisuus on pohjimmainen syy naisten alistamiseen, sillä nainen määrittyy aina suhteessa mieheen. (Rojola 2004, 165.)

Poststrukturalismin aikakaudella subjektikäsitys on muuttunut. Subjekti on alettu nähdä jatkuvasti muokkautuvana prosessina. Samalla huomataan, ettei ole olemassa mitään

tietynlaista, tiettyyn ruumiiseen kiinnittyvää identiteettiä. Naisten ja miesten identiteetit ovat muuttuvia ja tilannekohtaisia. Tällöin ei voida löytää mitään yhtä ja ainoaa hyvää ratkaisua naisten kokemalle syrjinnälle, koska näkökulmia on yhtä paljon kuin naisia. (Julkunen 2010, 48.)

Nykyaikana feministisiä suuntauksia on monia, ja niissä korostetaan moninaisuutta. Sukupuolisuuksia ja subjektiasemia on useita, ja samalla on olemassa moniperusteista sortoa. On puhuttu esimerkiksi Post gender –utopiasta, jonka mukaan ihmistä ei pitäisi luokitella sukupuolen mukaan. Tämä näkökulma korostaa, että on yksilön oikeus määritellä oma seksuaalisuutensa ja identiteettinsä ja samalla oma ulkonäkönsä. Näin saataisiin myös sukupuoleen perustuva alistaminen lopetettua. Ongelmana tässä kuitenkin on se, ovatko ihmiset halukkaita poistamaan ulkonäöstään sukupuolta alleviivaavat merkit. Periaatteessa tämä on mahdollista. Miehet voivat alkaa meikata tai naiset lopettaa sen. Sukupuolineutraaleja vaatteita on jo olemassa. Mutta ovatko ihmiset valmiita tai ylipäättään kykeneviä muokkaamaan itseään ja olemistaan siten, että sukupuolen alleviivaaminen loppuisi? (Julkunen 2010, 50–51.)

Postfeminismi puolestaan leikittelee naisten seksuaalisen ruumiin alleviivaamisella ja kääntää sen miehisen vallan haastamiseksi. Nainen nähdään autonomisena ja haluavana subjektina. (Julkunen 2010, 51.) Tämän suuntauksen yhteydessä hyvänä esimerkkinä mediassa toimii Sinkkuelämää tv-sarja, jonka naiset ovat juuri sitä, mitä postfeminismissä tarkoitetaan voimaantuneella naisella, joka on itsenäinen ja omaa seksuaalisuuttaan korostava.

2.2 Biologinen ja sosiaalinen sukupuoli

Tutkimukseni pelaajien joukossa oli jonkin verran niitä, jotka tulkitsivat sukupuolen essentialistisella tavalla, eli näkivät sukupuolten olevan biologisen perustan vuoksi oleellisesti erilaisia. Koska tätä näkemystä esiintyi, on syytä käydä läpi sukupuolentutkimuksessa esitettyjä näkemyksiä biologisesta ja sosiaalisesta sukupuolesta.

1980-luvun alkupuolella alettiin kuvata miesten vallan luonnetta patriarkaatti-käsitteen avulla. Keskustelussa oli havaittavissa naisten vapautusliikkeen yhteys vasemmistoradikalismiin sekä marxilaisuuteen. Patriarkaatin nähtiin siis liittyvän voimakkaasti kapitalismiin. Patriarkaatin kuusi tärkeintä rakennetta oli: palkkatyö, kotityö, seksuaalisuus, kulttuuri, väkivalta ja valtio.

Patriarkaatin käsite sai osakseen myös kritiikkiä. Gayle Rubinin (1975, sit. Liljeström 2004) sex/gender system -käsite oli osa tätä kritiikkiä. Hänen mukaansa ihmisen seksuaalinen maailma pitää erottaa empiirisesti todettavissa olevista sortamisen tavoista. Rubinin jaottelun mukaan gender on siis biologisen sukupuolen (sex) sosiaalisen järjestämisen tulos. Jälkiskukturalismissa tähän jaotteluun lisättiin vielä kolmas käsite: symbolinen sukupuoli. Tällöin sosiaalinen sukupuoli nähdään symbolisen johdannaisena. Symbolinen sukupuoli on kaiken yläpuolella oleva, vaikkakin kaikki kolme osa-aluetta ovat toisistaan riippuvaisia. (Liljeström 2004, 111–116.)

1990-luvulla feministit kyseenalaistivat edellä kuvatun jaon. Biologista sukupuolta ei voida pitää jonakin ”luonnollisena” asiana, sillä biologian ja lääketieteen diskursiivisissa käytännöissä tuotetaan niitä käsityksiä, joiden avulla ihmisen ruumis ymmärretään. Biologian ymmärrys ihmisruumiista ei siis ole sen täsmällisempi kuin muissakaan tieteissä. Tutkijoiden sukupuolittuneet oletukset luonnollisesta vaikuttavat heidän tuottamiinsa tieteellisiin ”faktoihin”. (Liljeström 2004, 118.)

Teoksessaan Hankala sukupuoli Judith Butler (2008, 54–55) toteaa, että biologisen sukupuolen näennäisestä kaksijakoisuudesta ei seuraa sitä, että sosiaalisia sukupuolia olisi vain kaksi. Jos oletamme, että niitä on vain kaksi, oletamme samalla, että sosiaalinen sukupuoli heijastaa biologista sukupuolta. Kun sosiaalinen irroitetaan biologisesta, sosiaalisesta sukupuolesta muodostuu ”vapaasti kelluva, keinotekoinen tuote”. Tällöin miehellä ja maskuliinisella voidaan viitata joko miespuoliseen tai naispuoliseen kehoon samoin kuin naisella ja feminiiniselläkin.

Sukupuolen jakaminen kahtia on ongelmallista myös siksi, ettemme voi puhua sosiaalisesta tai biologisesta sukupuolesta kysymättä, millä keinoilla ne annetaan? Butler kysyy, onko biologinen sukupuoli esimerkiksi hormonaalinen, anatominen tai kromosominen? Biologisen sukupuolen kaksijaon vakiinnuttamisella saattaa olla historia, joka kertoo rakennelman olevan muuttuva. Tieteelliset faktat voivat valjastaa biologian erilaisten yhteiskunnallisten intressien palvelukseen. (Butler 2008, 55.)

Butler tuo siis esille, ettei sex/gender -jaottelussa oteta huomioon sitä, että sex on jo sukupuolitettu. Hän jatkaa sosiaalikonstruktionismin kritiikkiään toteamalla, että sosiaalista sukupuolta painottaessaan sosiaalikonstruktionismi toisarvoistaa ruumiin. Biologisesta

sukupuolesta tulee fiktio, koska se on esikielellinen. Emme voi päästä biologiaan muutoin kuin sosiaalisen kautta. (Liljeström 2004, 119–120.)

Butlerin (2006, 56) mukaan sukupuolen kaksinapaisuuden kehikko on ankkuroitu esidiskursiiviselle alueelle. Tällä hän tarkoittaa sitä, että sosiaalinen sukupuoli on ”diskursiivis-kulttuurinen välineistö, jolla ”sukupuolitettu luonto” tai ”luonnollinen biologinen sukupuoli” tuotetaan ja vakiinnutetaan ”esidiskursiiviseksi”, kulttuuria edeltäväksi, poliittisesti neutraaliksi pinnaksi, joka päällä kulttuuri toimii”. Biologinen sukupuoli siis rakennetaan rakentumattomaksi.

Sukupuoli on määräävä tekijä sosiaalisissa suhteissa. Sukupuolieroja tuotetaan kulttuurisissa symboleissa, normatiivisissa käsityksissä, sosiaalisissa instituutioissa ja organisaatioissa sekä subjektiivisissa identiteeteissä. Yhteiskunnallinen valta rakentuu sukupuolen avulla. Miehinen normi on oikeutettu dikotomisoinnin avulla. Näitä dikotomisointeja ovat esimerkiksi sukupuolten välinen työnjako sekä naisellisen ja miehisen esittäminen vastakkaisina ja toisiaan täydentävinä. (Liljeström 2004, 121–122.)

2.3 Sukupuolisopimus

Joissakin pelitutkimuksissa on todettu, että naisilla ei juuri ole muuta vaihtoehtoa kuin hyväksyä alisteinen asema sekä miehinen normi WoW:n pelimaailmassa (Nardi 2009, 155 - 157). Myös omassa tutkimuksessani analyysiluvuissa käsittelen juuri tätä hyväksyntää. Jotta ymmärretään miten miehisen vallan hyväksyntä tapahtuu, on syytä perehtyä sukupuolisopimuksen käsitteeseen. Naisten alistamisen muodot ovat vaihdelleet yhteiskunnan ja aikakauden mukaan. Ei voida siis puhua mistään yhtenäisestä sorrosta. Erilaisissa käytännöissä rakentuu erilaisia alistamisen muotoja. Naisilla on myös jokaisessa tilanteessa jonkinlaista toimivaltaa. Ilman naisten suostumusta sukupuolijärjestelmää saattaisi olla mahdotonta ylläpitää. (Liljeström 2004, 126.)

Sukupuolisopimus (Hirdman, sit. Liljeström 2004, 126–127) tulee esille arkipäivän kaikissa käytännöissä. Esimerkiksi puheessa tietyt sanat kuuluvat miehille, tietyt naisille. Vaatetus valikoituu sukupuolen mukaan. Rakkaudessakin sopimus näkyy vaikkapa siinä, kuka kosii ja kuka suostuu kosintaan. Sukupuolisopimus on kulttuurista opittu ja ”näkymätön” siinä

mielessä, että siihen ei kiinnitetä huomiota. Sopimuksesta voidaan puhua kolmella tasolla. Ensinnäkin sopimus liittyy filosofisiin ja uskonnollisiin myytteihin. Nykyaikana myös tiede luo käsityksiä miehistä ja naisista. Sopimukset kietoutuvat myös työhön, kulttuuriin ja politiikkaan. Tällä käytännöllisellä tasolla sopimuksen käsite tuo esille tilanteiden ”itsestäänselvyyksiä”. Kolmannella tasolla on yksittäisen parin sopimus. Sopimukset luovat kokonaisuudessaan sosiaalisen mallin, joka on sukupuolijärjestelmä. Tämä järjestelmä ei kuitenkaan ole staattinen vaan siitä käydään neuvotteluja.

2.4 Hegemoninen maskuliinisuus

Hegemoninen maskuliinisuus takaa miesten valta-aseman suhteessa naisiin. Hegemonisella maskuliinisuudella tarkoitetaan maskuliinisuuden muotoa, joka on saavuttanut yhteiskunnassa valta-aseman. Hegemoniseen maskuliinisuuteen verrattuna sekä naisellinen että toisenlaiset maskuliinisuudet ovat alisteisessa asemassa. On kuitenkin mahdollista, että toiset maskuliinisuudet voivat haastaa vakiintuneen järjestyksen. Samoin naiset voivat haastaa miesten valta-aseman. Uusi hegemonia on siis mahdollinen. Maskuliinisen hegemonian henkilöitymiä ovat esimerkiksi roolimallit, kuten näyttelijät tai elokuvien fiktiiviset hahmot. (Connell 1995, 76 - 77.) Naisten keskuudessa ei ole hegemonista maskuliinisuutta vastaavaa valta-asemaan noussutta feminiinisyyden muotoa, koska kaikki feminiinisyydet ovat muotoutuneet suhteessa naisten alisteiseen asemaan miehiin nähden (Connell 1987, 186–187).

Vaikka suurin osa miehistä ei kykene täyttämään hegemonisen maskuliinisuuden vaatimuksia kuin osittain, he silti tukevat sitä. Tämä johtuu siitä, että hegemonia tuntuu luonnolliselta koska siihen on totuttu. Esimerkiksi suomalaiseen hegemoniseen maskuliinisuuteen kuuluvan asevelvollisuuden suorittaa moni mies sen takia, että sen suorittamatta jättämistä pidetään epäonnistumisena. Täten tuetaan tiedostamatta hegemoniaa. (Julkunen 2010, 57)

Homoudeksi määrittyy kaikki hegemoniasta poikkeava käytös, kuten naiselliset eleet, tunteellisuus ja heikkous. Tällöin homous ei ole välttämättä seksuaalista suuntautumista vaan pikemminkin luonteenpiirre. Hegemonisen maskuliinisuuden tavoittelun hintana on, että naiset määrittyvät alempiarvoisiksi ja samoin käy myös useille miehille. Hegemonian paineissa vain harva mies kokee olevansa tarpeeksi voimakas, menestyvä ja kyvykäs puolustamaan

itseään ja yhteisöään. Profeministit ovat esittäneet, että miesliikkeen lähtökohtana onkin oltava miesroolin kannattamattomuus. (Julkunen 2010, 58.)

Miesroolin ongelmat tulevat selvästi esille myös pelatessa. Lehdonvirta ja kumppanit (2012) ovat todenneet, että pelihahmon sukupuoli toimii ikään kuin valepukuna silloin, kun pelatessa tarvitsee apua pelitovereilta. Miehet pyytävät apua helpommin pelatessaan naispuolisella pelihahmolla. Se, ettei mieshahmolla ole yhtä helppoa pyytää apua, selittyy stereotypioilla, joiden mukaan mies on vahva ja itsenäinen.

Naisen aseman on nähty muuttuneen tasa-arvoisempaan suuntaan, mutta miesroolin on nähty jääneen kehityksen kelkasta pois. Kulttuuriset erot maiden välillä kertovat siitä, että muutosta on kuitenkin tapahtumassa. Eurooppalaisessa kyselytutkimuksessa on todettu, että ruotsalaiset miehet ovat tasa-arvoisimpia ja ”pehmeimpiä”. Samassa yhteydessä on hyvä muistaa, että perinteisesti Suomessa ruotsalaiset miehet on leimattu homoiksi. Suomalainen hegemoninen maskuliinisuus on ollut hyvin vahvaa. Tästä kertoo esimerkiksi myöhäinen homoseksuaalisuuden dekriminalisointi. (Julkunen 2010, 59.)

Maskuliinisuuksia on kahta eri tyyppiä: työväenluokkaista ja keskiluokkaista (Morgan 2005, sit. Julkunen 2010, 65–66). Työväenluokkainen maskuliinisuus on ”äijämäistä”, eli karkeaa kielenkäyttöä ja epäkorrektiutta. Siihen saattaa kuulua myös sovinnostisuutta. Keskiluokkainen mies puolestaan pukeutuu pukuun ja käyttäytyy asiallisesti. Julkunen näkee keskiluokkaisen maskuliinisuuden feminiinisempänä työväenluokkaiseen maskuliinisuuteen verrattuna. Maskuliinisen hegemonian mukainen menestyvä mies voi tehdä feminiinisinä pidettyjä asioita, koska hänen ei tarvitse todistella mitään. Menestyminen takaa siis jonkinasteisen vapauden valita itse oma maskuliinisuuden ja feminiinisyyden asteensa, joko tiedostetusti tai tiedostamatta. Sen jälkeen, kun miehet ovat aktivoituneet tasa-arvotietoisuudessa, he ovat ottaneet esille keskiluokkaisia teemoja isien oikeuksista ja uusista maskuliinisuuden muodoista (uusi isä, homomies).

Hegemonisen maskuliinisuuden käsite on omassa tutkimuksessani erityisen tärkeä, sillä perinteisesti pelimaailmat ovat olleet miesten harrastus. Tutkimukseni analyysissä tulee esille, että ne edelleen nähdään pääasiallisesti miehille suunnattuina ja miesten harrastuksena. Pelimaailmojen hegemoninen maskuliinisuus ei jätä naisia täysin ulkopuolelle, mutta se kuitenkin eriarvoistaa naiset miehiin nähden ja toisarvoistaa ”pehmeän” maskuliinisuuden.

Tutkimuksestani käy kuitenkin ilmi, että ainakin World of Warcraftin maailmassa hegemonista maskuliinisuutta kuitenkin haastetaan jatkuvasti. Tästä aiheesta lisää analyysiluvuissa.

2.5 Sukupuolen representaatiot

Sukupuolen repesentaation merkitys on kahtalainen. Sillä tarkoitetaan symbolisia merkkejä, jotka edustavat jotakin asiaa. Representaatiolla viitataan myös siihen merkityksenantoon, jossa merkit saavat merkityksensä. Tällöin kyse on toiminnasta, teoista, tuottavuudesta ja uusintamisesta. Representaatiot ovat tuottavia, koska ne eivät vain heijasta arvoja ja normeja vaan auttavat niiden muokkaantumisessa ja uusintamisessa. Representaatiot osallistuvat myös sukupuolen markkinointiin, sillä median naiskuvat vaikuttavat siihen, millaisiksi tulkitsemme naisen ja miehen. Representaatiot vaikuttavat aina toisiinsa ja jopa rakentuvat toistensa varaan. Esitysten vastaanottajat tulkitsevat niitä omien elämäkokemustensa ja uskomustensa pohjalta sekä heijastaen tunnistamiinsa esityskonventioihin. Kaikkien esitysten, kuvien ja yhteyksien kokonaisuudesta syntyy representaatiojärjestelmä. (Paasonen 2010, 40–42.)

Representaatiojärjestelmät ovat alati muuttuvia, sisäisesti ristiriitaisia ja vaikeasti hahmotettavia. Kuvien merkitykset eivät palaudu niiden tuottajaan, sillä vastaanottajalla on suuri rooli merkityksen muokkaantumisessa. Kuviin liitetään myös uusia merkityksiä ja yhteyksiä, eikä konvention mukaisia merkityksiä aina tunnisteta. Representaatiotutkimuksessa on tutkittu selvästi tunnistettavia historiallisia konventioita, mutta niiden on todettu myös muuttuvan ajan kuluessa. Yksi suosituimpia aiheita sukupuolen representaatioita tutkittaessa on ollut median naiskuvat. Niitä on kritisoitu stereotyyppisyydestä ja naisten alistamisesta. Susanna Paasonen (2010) mukaan negatiivisen kritiikin sijaan tärkempää on ”pohtia, kuinka ne [representaatiot] ovat rakentuneet ja valikoituneet, missä viitekehyksessä niitä on tuotettu ja kierrätetty sekä millaisia kulttuurisia seurauksia niillä voi mahdollisesti olla”. (Paasonen 2010, 42–48.)

Representaatio säätelee ja määrittelee niitä subjekteja, joihin se kohdistetaan. Representaatio muokkaa subjekteista aktiivisia tai passiivisia sukupuolen mukaan suhteessa merkityksenantoon. Näistä subjekti-asemista syntyy identiteettejä. Tämä subjektin rakentuminen tietynlaiseksi mahdollistaa patriarkaalisen järjestyksen säilymisen. Kate Linker

(1995) toteaa, että yhteiskunnasta on mahdollista löytää lukuisia esittämisen tapoja, joissa subjekti rakentuu miespuoliseksi. Tällöin nainen ei ole subjekti, vaan häntä esitetään. Naisesta tulee objekti sillä hänen identiteettinsä rakentuu kuvien ja esittämisen kautta passiiviseksi. (Linker 1995, 210.)

3 Virtuaalimaailma ja sukupuoli

Tässä luvussa kuvaan pelitutkimuksen kenttää lyhyesti sukupuolen näkökulmasta. Aloitan kuvaamalla sukupuolentutkimuksen näkökulmaa teknologiaan. Virtuaaliset pelimaailmat ovat teknologia, josta on erityisen hyvin huomattavissa teknologian kytkeytyminen maskuliinisuuteen. Tämän jälkeen käsittelen massiivimoninpelejä tilastotietojen valossa. Lopuksi käsittelen identiteettiä, naisen asemaa ja feminiinisyyttä/maskuliinisuutta virtuaalisissa maailmoissa.

3.1 Sukupuolentutkimuksen näkökulma teknologiaan

Teknologian on perinteisesti ajateltu olevan miesten alaa. Tämä johtuu jo lapsesta asti opituista mielikuvista, jotka syntyvät median ja kasvatuksen avulla. Lapsille ostetaan sukupuolen mukaan joko barbeja ja nukkeja tai teknisiä vempaimia, kuten robotteja ja autoja. Pojat ohjataan siis jo hyvin nuorella iällä tekniikan pariin. Samaa ei tehdä tytöille. Tästä seuraa se, että myös työelämässä tekniset alat ovat miesvaltaisia. (Rojola 2010, 197;201.)

Teknologian määritelmä teknologian tutkimuksessa pitää sisällään koneet sekä niiden käytön mahdollistavan tietotaidon. Teknologia on siis myös tiedon muoto. Tietämisen lisäksi teknologia viittaa myös siihen, mitä ihmiset tekevät, eli inhimillisiin käytäntöihin ja tekemisen tapoihin. (Rojola 2010, 199.)

Nykyajan naistutkimuksessa on alettu huomioida teknologian sukupuolittuminen eli se, että yleisesti ottaen teknologiat määrittyvät miehisiksi (Rojola 2010, 201). Jotkut teknologiat kuitenkin voivat olla feminiinejä, kuten nimenomaan naisille suunnatut tietokonepelit. Sukupuolittuneilla merkityksillä on vaikutusta siihen, miten käytämme teknologioita ja myös siihen, mitä ylipäättään ajattelemme sukupuolesta (Rojola 2010, 201).

Sukupuolentutkijat ovat 1990-luvulta lähtien tiedostaneet, että sekä teknologia että sukupuoli ovat sosiaalisesti rakennettuja. Tämä konstruktionistinen näkökulma uskoo muutoksen mahdollisuuteen. Uusiksi tutkimuskohteiksi ovat tulleet teknologian sukupuoli ja sukupuolen teknologiat. Teknologia siis tuottaa sukupuolta ja sukupuoli teknologiaa. Myös symbolisten

kuvien ja merkitysten tutkimus on erityisen tärkeää, koska ne voivat uusintaa teknologian ja maskuliinisuuden yhteyttä. (Rojola 2010, 203–204.)

3.2 Massiivimoninpelit ja sukupuoli

Tilastotiedot kertovat, että naiset ja miehet pelaavat tietokonepelejä lähes yhtä paljon. Yhdysvaltalaisista pelaajista noin 40 prosenttia oli naisia vuonna 2010. Erona on kuitenkin se, että naiset pelaavat enimmäkseen vain vähän aikaa ja opettelua vaativia pelejä, joita ei ole juurikaan tutkimuksen piirissä edes laskettu varsinaisiksi peleiksi. Huomattavasti merkittävämmän aseman pelitutkimuksessa ovat saaneet ”maskuliiniset” pelit, kuten toiminta- ja hardcorepelit. Hardcorepeleillä viitataan monimutkaisiin, paljon harjoittelua vaativiin peleihin, joissa kilpailulla on suuri merkitys. (Sunden & Sveningsson 2012, 4.)

World of Warcraftin kaltaiset massiivimoninpelit ovat muuttaneet tilannetta. WoW on maailman suosituin tietokonepeli (pasiassin kaltaisia korttipelejä lukuun ottamatta) sekä naisten että miesten keskuudessa. Sitä voi pelata monella tyylillä, ja se tarjoaa pelaajille lukuisia erilaisia palkintoja. WoW:n tarjoamat uudet mahdollisuudet laajentavat yhtä lailla molempien sukupuolten pelaamiskokemuksia. (Sunden & Sveningsson 2012, 4.) Esimerkiksi Nick Yee (2008, 92) on todennut, että pelaaja voi innostua pelaaman massiivimoninpelejä jonkin stereotyyppisen sukupuoleen liittyvän syyn vuoksi, kuten jutellakseen muiden pelaajien kanssa, mutta pelaamisen aloitettuaan hän saattaakin innostua vihollisten surmaamisesta tai jostakin muusta toiminnasta, jota ei perinteisesti pidetä hänen sukupuolelleen tyypillisenä. WoW:n nousu tietokonepelien suosion huipulle on saanut aikaan ryöpyn tutkimuksia massiivimoninpeleistä. Myös sukupuolta kyseisissä peleissä on käsitelty jonkin verran (kts. esim. Eklund 2011; Schmieder 2009). Aihe on siis hyvin ajankohtainen.

Huolimatta siitä, että WoW on suosituin tietokonepeli naisten keskuudessa, naisten osuus yhdysvaltalaisista WoW:n pelaajista on vain noin 20 prosenttia (Nardi 2009, 166). Yeen (2008, 84-85) mukaan suosituimpien massiivimoninpelien pelaajista noin 15 prosenttia on naisia. Tässä tutkimuksessa tutkittiin pelaajia, jotka pelasivat pelejä Ultima Online, EverQuest, Dark Age of Camelot, Star Wars Galaxies, City of Heroes ja World of Warcraft. Yeen tutkimuksessa massiivimoninpeleihin usein liitetty stereotypia pelaajien hyvin nuoresta iästä paljastui

paikkaansa pitämättömäksi. Pelaajien keski-ikä oli 26 vuotta. Naispelaajat olivat keskimäärin miespelaajia vanhempia. Naisten ja miesten välillä ei ollut eroa pelaamiseen käytetyn ajan suhteen: molemmat sukupuolet pelasivat keskimäärin 22 tuntia viikossa. Eroa ei ollut eri ikäryhmissäkään. Ylipäättään massiivimoninpelejä pelaavat monenlaiset ihmiset: akateemiset opiskelijat, nuoret ammattikoulun käyneet, keski-ikäiset ja eläkeläiset.

Viime vuosina peliyritykset ovat pyrkineet kehittämään SIMS:n kaltaisia naisille suunnattuja pelejä. Nämä pelit rakentuvat pukeutumisen, sisustamisen ja sosiaalisten suhteiden ympärille. (Sunden & Sveningsson 2012, 4.) Yeen (2008, 91) mukaan ratkaisu keksiä nimenomaan naisia kiinnostavia pelimuotoja ei osu ongelman ytimeen. Yeen tutkimuksen valossa käy selväksi, että naisia kiinnostavat pelatessa samat asiat kuin miehiäkin. Sukupuolella on vain vähäistä merkitystä tutkittaessa motivaatioita pelata massiivimoninpelejä. Iällä on suurempi merkitys kuin sukupuolella. Miehet nauttivat jonkin verran naisia enemmän hahmon kehityksestä, mekaniikasta ja kilpailusta, kun taas naiset pitivät enemmän ihmissuhteista ja pelihahmon muokkauksesta. Muissa motivaatiotekijöissä, joita olivat sosiaalisuus, yhteistyö, tutkimusmatkustelu, roolipeli ja eskapismi (todellisuuspako), ei ollut eroa sukupuolten välillä. Naisten ja miesten välillä oli kuitenkin paljon enemmän yhteistä kuin eroa. Selvästi suurin osa naisista ja miehistä halusi pelaamiselta samoja asioita.

Bartle (2005, 4) puolestaan on esittänyt empiiriseen tutkimustietoon perustumattomassa pelaajaluokituksessaan, että pelimotivaatiot muuttuvat peliuran aikana. Bartle ei käsittele sukupuolta erikseen, mutta etenkin Yeen tutkimuksen valossa ei ole mitään syytä olettaa, etteivätkö naisten motivaatiot voisi muuttua samalla tavalla kuin miesten. Täten naisetkin mahdollisesti aloittavat pelaamisen jostakin tietystä syystä ja kyllästyttyään tähän alkavatkin keskittyä johonkin muuhun pelaamisen osa-alueeseen.

Bartlen mukaan pelaaja aloittaa peliuransa useimmiten tappajan roolissa. Tällöin muiden pelaajien kukistaminen on pelaajan tärkein tavoite. Vasta jatkuvaan taisteluun kyllästyttyään hänestä tulee pelimaailmaa tutkiva löytöretkeilijä. Tietämyksen kartuttua ja maailmankuvan laajettua pelin voittaminen tulee tärkeimmäksi tavoitteeksi ja pelaajasta tulee suorittaja. Voiton jälkeen, joka WoW:ia pelatessa saattaa olla esimerkiksi isojen vihollisten kaataminen raidausryhmän mukana, pelaaja keskittyy kanssapelaajien kanssa puuhasteluun, eli hänestä tulee seurustelija. (Bartle 2005, 4.) Tässä vaiheessa saatetaan keskittyä esimerkiksi roolipelaamiseen yhdessä muiden pelaajien kanssa.

Bartlen pelaajaluokitus on teoreettinen, eikä sitä ole testattu käytännössä. Omasta mielestäni luokitus vaikuttaa kuitenkin osuvalta, sillä massivimoninpeleissä on niin paljon erilaisia mahdollisia mielenkiinnon kohteita, että pelaajan on luontevaa välillä vaihtaa keskittymisen kohteita. Tässä luvussa näytin, että pelimekaniikka ei ole naisia pelaamisen parista pois sulkeva tekijä vaan syitä naispelaajien vähäisyyteen on haettava muualta. Jatkan tästä aiheesta luvussa 3.4.

3.3 Identiteetti virtuaalimaailmassa

Osa pelitutkimuksesta on keskittynyt virtuaalisen maailman identiteettien muodostukseen. Elisabeth Hayes (2007) on osoittanut, että reaaliaikaisen maailman identiteetit ovat kytköksissä virtuaalimaailmassa syntyvien identiteettien rakentumiseen. Hayesin mukaan tutkimuskeskustelussa on esitetty, että pelien väkivalta ja naiskuvien seksuaalisuus ovat olleet naisten pelaamista rajoittavia tekijöitä. Tätä on perusteltu sekä biologisilla että sosiaalisilla syillä. On vedottu siihen, että sotiminen kiinnostaa miehiä enemmän koska heillä on korkeammat testosteronitasot ja koska heidän odotetaan olevan rohkeita ja vahvoja. Nykyään tutkimuskeskustelussa on alettu kiinnostua pelien potentiaalisesta mahdollisuudesta saada aikaan uusia identiteettejä, jotka voivat muuttaa tiukkoja käsityksiä sukupuolirooleista. (Hayes 2007, 24.)

Uusien identiteettien rakentamisen mahdollisuutta virtuaalimaailmassa korostaneet tutkijat ovat ajatelleet, että sukupuoli on sosiaalisesti konstruoitua ja siksi muuttuvaa. Huomio on kiinnittynyt pelitutkimuksissa yhä enemmän MMORPG-pelimaailmoissa eli massiivisissa moninpeleissä tapahtuvaan identiteetin vapaaseen rakentumiseen. Tämä näkökulma on saanut myös paljon kritiikkiä. Näissä virtuaalimaailmoissa tapahtuvan näennäisesti vapaan identiteetin rakentumisen on huomattu olevan yhteydessä sosiaalisiin normeihin ja odotuksiin sukupuolien ”oikeasta” käyttäytymisestä. (Hayes 2007, 25.)

Hayesin mukaan naisilla on lähtökohtaisesti monenlaisia perspektiivejä pelaamiseen, mikä johtuu erilaisista elämäkokemuksista. Hayes huomasi tutkimuksessaan, että myös sellaisilla naisilla, joilla on hyvin samantyyppinen tausta, oli hyvinkin erilaisia tulkintoja pelien sukupuolitetuista käytännöistä. Joka tapauksessa naiset kuitenkin pelatessaan nauttivat

maskuliiniksi väitetyistä pelaamisen osa-alueista, kuten kilpailusta ja väkivallasta. Hayes toteaa, että vain kokonaisvaltaisella tulkinnalla pelaajan käyttäytyminen tulee ymmärrettäväksi, oli kyseessä sitten nais- tai miespelaaja. (Hayes 2007, 42–43.)

3.4 Naisen asema World of Warcraftissa

Bonnie Nardi (2009, 153–157) osoitti antropologisessa tutkimuksessaan miten miehet asettuivat valta-asemaan World of Warcraftin maailmassa ennen kaikkea kielenkäytön avulla. Kiltachateissa ja muissa keskustelukanavissa vilisi maskuliinista hegemoniaa ylläpitäviä kannanottoja ja sanoja. Miesten luomaan retoriikkaan kuului naisten nimittely huoriksi ja ämmiksi. Kielenkäyttöön kuului myös miespelaajien homottelua. Miespelaajista puhuttiin myös toisinaan pilkallisesti ”pikku tyttöinä”. Aggressiiviseen puhetapaan osallistuivat myös 30-, 40- ja 50-vuotiaat miehet. Naispelaajat pitkälti välttelivät tällaista kielenkäyttöä omassa puheessaan, mutta osa heistä kuitenkin osallistui siihen. Aggressiivisen kielenkäytön avulla miehet osoittivat naisille, missä heidän paikkansa on. Samalla miesten ylläpitämä retoriikka antoi myös naisille vapauden puhua samalla tavalla kuin miehet. Se, että naiset joko osallistuivat maskuliiniseen puheeseen tai käyttäytyivät pitkälti kuin eivät olisi huomanneetkaan sitä, kertoo miehisen vallan hyväksymisestä.

WoW:n pelaajat olettavat lähtökohtaisesti, että pelaaja pelihahmon takana on mies. Pelaajat käyttävät tuntemattomista pelaajista nimityksiä ”man”, ”dude” ja ”bro”, jotka ovat kaikki englanninkielisiä ilmauksia miehestä. Useimmiten toisista pelaajista käytetään pronominia ”he”, jos sukupuolta ei tiedetä. (Nardi 2009, 160). Oletukset tuntemattoman pelaajan sukupuolesta johtuvat varmasti osittain siitä, että naiset ovat vähemmistössä. Tämä voi myös johtua siitä, että massiivimoninpeleissä yleinen tapa esittää naishahmo seksualisoituna hahmona saa aikaan sen, ettei naista nähdä pelaajana vaan ennemminkin katseen kohteena (Yee 2008, 93).

Yeen (2008, 85–87, 93) mukaan syy siihen, että naispelaajien määrä on hyvin pieni, on juuri Nardinkin esille ottamat erilaiset kulttuuriset käytännöt, jotka ensinnäkin estävät joitakin naisia ylipäättään pelaamasta ja toiseksi aiheuttavat ongelmia niille naisille, jotka pelaamaan uskaltavat. Naisten pelaamisen saattaa estää jo pelkästään se, että naisilla voi olla hyvin

vähän tuttuja henkilöitä, joiden kautta he voisivat tutustua peliin. Noin 27 prosenttia naispelaajista oli tutustunut pelaamiseen poikaystävänsä tai miehensä kautta. Miehistä vain 1 prosentti alkoi pelata parisuhteen toisen osapuolen kannustuksesta. Tämä selittää myös sen, miksi pelaavat naiset ovat keskimäärin pelaavia miehiä vanhempia. Voidaan olettaa, että parisuhteessa elävät ovat sinkkuja vanhempia, ja naiset tutustuvat peliin usein kumppanin kautta. Naisten pelaaminen ylipäänsä legitimoituu nimenomaan miesten, kuten poikaystävien, veljien ja isien avulla. Naisilla on joku tärkeä henkilö, jonka kanssa he pelaavat ja jonka vuoksi peliyhteisö hyväksyy hänen pelaamisensa. Toisinaan pelikaverit eivät usko, että pelaaja on nainen, vaikka hän niin sanoisi, ellei ole olemassa jotakuta miespelaajaa, joka voi todistaa, että kyseessä todella on hänen tyttöystävänsä, vaimonsa tai sisarensa. Mies voi siis vapaasti kokeilla massiivisia moninpelejä ilman, että hänen pelaamistaan kyseenalaistetaan, mutta naisen pelaamisen legitimoivat suhteet miespelaajaan.

3.5 Feminiinisyys ja maskuliinisuus World of Warcraftissa

Bonnie Nardin (2009, 167–168) mukaan World of Warcraftin maailmassa on elementtejä, jotka kiinnostavat vahvasti juuri naisia. Hän ottaa esimerkiksi yöhaltioiden asuinsijojen violetin ja smaragdinvihreät maisemat, joiden värimaailman hän kokee olevan hyvin feminiini, eli naisille suunnattu. Nardin mukaan Azerothia ei voida kuvata epäjärjestyksen, kauhun ja väkivallan tilaksi, kuten perinteisiä maskuliinisia pelejä voisi luonnehtia. Samalla hän toteaa, että vain harvat naiset ovat kiinnostuneita maskuliinisista peleistä. Nardin mukaan Azerothin majataloissa soiva rauhallinen keskiaikainen musiikki, kauniit maisemat, arkkitehtuurin pehmeys ja vuodenaikoihin liittyvien juhlapäivien vietto luovat pelistä pitkälti feminiinin, eli naisellisen.

Nardin kuvaukseen on syytä lisätä huomioita kahdesta eri näkökulmasta. Ensinnäkin World of Warcraftin maailma kuvaa nimensä mukaisesti sotaa. Pelaaja ei pääse edes ensimmäiseltä tasolta seuraavalle osallistumatta johonkin taisteluun. Monet sodat ja lukuisat viholliset riivaavat pelin maailmaa eli Azerothia. Pelin maailma on oleellisesti väkivaltainen – jopa satunnaisilla kauhuefekteillä höystetty. Toki violetin väriset puut ovat maisemaa leimaava tekijä esimerkiksi yöhaltioiden asuinsijoilla Teldrassilissa, mutta Nardin kuvauksessa jää vähemmälle huomiolle, että pelimaailmassa on yhtä lailla karuja, puuttomia, tuhottuja tai

jollakin muulla tavalla epäfeminiinisiä alueita. Nardin kuvaama keskiaikainen musiikki, joka soi majataloissa taustalla, on todella kaukana kaikista kaaoksen äänistä, mutta jos kuuntelee monien muiden alueiden taustalla soivaa musiikkia, sitä voisi kuvailla sanoilla synkkä ja ahdistava. Feminiinisen vierellä on siis aina jotain maskuliinista ja päinvastoin.

Toinen oleellinen asia huomioon otettavaksi on, onko todella niin, että Nardin kuvaamat feminiiniset asiat kiinnostavat juuri naisia? Mikä violetissa värissä on sellaista, että siitä pitää nainen mutta ei välttämättä mies? Minkä vuoksi vuodenaikajuhlien, kuten joulun tai halloweenin, viettäminen on feminiini elementti? Joulua ja halloweenia viettävät kuitenkin yhtä lailla molemmat sukupuolet. WoW:ssa voi lukea sekä feminiinisyyttä että maskuliinisuutta sellaisina kuin me ne tulkitsemme. Ei kuitenkaan voi sanoa, etteivätkö miehet nauttisi naisten lailla vaikkapa Teldrassilin kauniista violetista maisemasta. Voimme toki yleisesti ottaen arkijärjellä väittää, että violetti on enemmän naisten käyttämä väri, mutta siitä ei voida vielä tulla johtopäätökseen, että violetti maisema virtuaalimaailmassa olisi enemmän naisten kuin miesten mieleen.

On mahdollista, että naisiin vetoaa yhtä lailla kuin miehiinkin taistelemisen ja maailman pelastaminen. Sotiminen ei välttämättä ole vain miesten mielenkiinnon kohde. Hayes (2007, 40) on osoittanut, että vaikka naiset eivät ennen pelaamistaan usko nauttivansa väkivallasta, he kuitenkin saavat taisteluista iloa käytännön pelitilanteissa. Olen myös tuonut esille luvussa 4.2, että miesten ja naisten motivaatiot pelata eivät eroa toisistaan millään merkittävällä tavalla. Käsittelen enemmän pelaamisen yhdistymistä maskuliinisuuteen analyysiluvuissa. Koko tutkielmani yhdeksi huomioksi tulee nousemaan, että sukupuoliin liitettyjä stereotypioita uusinnetaan virtuaalimaailmassa. Stereotypiat elävät myös tutkijoiden mielissä ja saavat aikaan kysymyksenasetteluja, jotka tukevat stereotypioiden uusintamista. Aiemmin mainitun esimerkin mukaisesti ei pelkästään peliyritykset vaan myös tutkijat ovat olettaneet naisten olevan miehiin verrattuna erilaisia pelaajia. Esimerkiksi Hartmann ja Klimmt (2006) selvittivät tutkimuksessaan sitä, mistä naiset eivät pidä tietokonepeleissä. Kuten mainitsin jo aiemmin, Yee (2008) on todennut, että tämän kaltaisten kysymysten lähtökohtainen oletus siitä, että naiset ovat miehiin verrattuna erilaisia pelaajia, jotka toimivat jollakin feminiinisellä logiikalla, on jo sukupuolistereotypioiden uusintamista. Pelitutkijoiden on syytä kiinnittää huomiota siihen, että tutkimuskysymykset antavat mahdollisuuden tehdä objektiivisia löydöksiä.

Nardi vertaa WoW:a Fullertonin ja kumppaneiden kuvaukseen maskuliinisista peleistä. Nardin mukaan WoW eroaa tästä kuvauksesta täysin. Fullertonin ja kumppaneiden mukaan maskuliiniset pelit ”pyörivät sodan, antiterrorismin, avaruusolioiden, zombien, science fictionin ja robottitaisteluiden ympärillä... Ne ovat synkkiä, militaristisia, post apokalyptisiä (maailmanlopun jälkeisiä) tai futuristisia (suom. N.K.)”. Nardi ei ota kantaa siihen, että lainauksessa kuvataan lähes yksinomaan scifipelejä, eli tulevaisuuteen sijoituvia pelejä. Fullertonin ja kumppaneiden kuvauksesta voi siis lukea ajatuksen, että scifi on maskuliinista. (Nardi 2009, 167.)

Fantasian voidaan nähdä olevan scifiin verrattuna hyvin erilaista, ehkä jopa päinvastaista. Fantasiiallahan tarkoitetaan keskiaikaistyyllisiä, ikään kuin menneisyyteen sijoituvia maailmoja, jotka ovat huomattavasti ”pehmeämpiä” kuin Fullertonin ja kumppaneiden kuvaamat dystopiat, eli kauhukuvitelmat tulevaisuudesta. Fantasia on perinteisesti ollut pikemminkin utopiaa, kaipuuta parempaan ja luonnollisempaan yhteiskuntaan, jota teknologia ei ole pilannut. Määrittykö fantasia samalla feminiiniksi? Jos keskiaikaiset ritaritaistelut ja tavernakulttuurit ovat feminiinisiä, voidaan toki tulla tulokseen, että myös WoW on feminiininen peli. Mutta fantasia on kuitenkin syntyajoiltaan lähtien ollut nimenomaan miesten harrastus ja sekä fantasiakirjat, -elokuvat että -pelit on tulkittu maskuliinisiksi.

Tästä ajatteluketjusta voi tulla tulokseen, että koska fantasia omine ”pehmeine” puolineen on aina ollut miesten kiinnostuksen kohde, voidaan helposti uskoa, että Nardin feminiiniseksi tulkitsemat keskiaikaiset majatalot tunnelmallisine takahuoneineen ja fantasiaelokuvillekin tyypilliset hämmästyttävän kauniit maisemat ovat itse asiassa olleet fantasian alkuajoilta lähtien kiinnostavia juuri miesten mielestä – olivathan nämä maailmat nimenomaan miesten harrastus tuohon aikaan. Ne olivat pääsääntöisesti miesten luomia ja suunnattuja miesyleisölle. Fantasiapelien ”feminiinit puolet” eivät siis ole jotakin uutta ja naisellista. Niitä on ollut olemassa fantasian alkuajoilta lähtien ja ne ovat olleet nimenomaan miehiä varten tehtyjä. Historiallisesta perspektiivistä katsottuna on helppo huomata, ettei feminiinisen ja maskuliinisen rajanvetoja fantasian kohdalla ole helppo tehdä.

4 Aineisto ja menetelmä

Pääaineistonani toimivat World of Warcraftin virallisten nettisivujen keskustelupalstan viestiketjut. Olen valinnut aineistooni lineaarisen katkelman viidestä eri ketjusta. Päädyin käyttämään eri ketjuja, koska uskon, että aineistosta saa monipuolisemmin esiin huomioita tällä tavoin. Viestiketjujen aiheena ovat:

1. Pelihahmojen ulkonäkö ja pukeutuminen (2 ketjua)
2. Sukupuolten välinen epätasa-arvo ja stereotyyptit (1 ketju)
3. Minkä vuoksi puhe epätasa-arvosta aiheuttaa vastustusta foorumeilla? (1 ketju)
4. Naisten ja miesten pelaamat roolit raideissa (1 ketju)

Valitsin ydeksi ketjuksi sellaisen, jossa käydään keskustelua siitä, minkä vuoksi seksismistä puhuminen herättää keskustelupalstalla paljon vastustusta. Aihetta ei sallittaisi lainkaan. Valitsin tämän ketjun, koska on kiinnostavaa nähdä, herättääkö aihe todella niin suurta vastustusta ja jos näin on, minkä vuoksi ja millä tavoilla vastustus ilmenee? En ole tutkijan roolissa ollut osallisena keskusteluiden aloittamisessa enkä ole myöskään vaikuttanut millään tavoin niiden kulkuun. Pelaajat ovat itse alkaneet keskustella kyseisistä aiheista oman mielenkiintonsa pohjalta. Kokonaisuutena aineiston määrä on 49 sivua. Aineiston kommentit on kirjoitettu vuosina 2010–2012.

Viestiketjujen lukemiseen ei tarvita sivustolle rekisteröitymistä, vaan kommentteja voi lukea kuka tahansa. Kommentteja voi jättää kuka tahansa, joka pelaa WoW:ia. Sivustolle kirjoitetaan pelihahmon nimimerkillä. Pelaajan henkilöllisyyttä ei voi tunnistaa mutta pelihahmon voi. Jos kirjoittaja on kokenut kirjoittamansa tekstin henkilökohtaiseksi, hän on voinut käyttää uutta hahmoa nimimerkinään, jolloin kiltakaverit eivät voi häntä tunnistaa. Luonnollisesti tutkittavien suojan lisäämiseksi muutin heidän käyttämänsä nimimerkit. Käytin internetistä löytyvää nimigeneraattoria, josta otin pelimaailmaan sopivat nimimerkit.

Arja Kuulan (2006, 185–187) tutkimuseettisten ohjeiden mukaan keskustelupalstoja tutkittaessa etiikan kannalta tärkeintä on kiinnittää huomio kahteen asiaan: palstan aihepiiriin ja avoimuuden asteeseen. Arkaluonteinen keskusteluaihe, kuten esimerkiksi mielenterveysongelmat, vaatii tutkimuseettistä varovaisuutta. Jos palstalle kirjoitettujen viestien lukeminen vaatii keskustelupalvelun sisään kirjautumista, on syytä pyytää

tutkimuslupa tai vähintäänkin informoida tutkimuksesta. Nojaudun näihin Arja Kuulan esittämiin tutkimuseettisiin ohjeisiin ja totean, että tutkimuslupaa ei ole tarvetta pyytää. Tutkimani viestketjujen keskusteluissa aihe ei ole arkaluonteinen ja keskustelut ovat täysin avoimia. Koska WoW on usean miljoonan pelaajan yhteisö, myös palstalle kirjoittajille on varmasti selvää, että kommentteja lukee hyvin suuri määrä ihmisiä ja että palsta ei ole yksityinen.

Kirjoittajista osa kertoo sukupuolensa. Se, että aineistossa molemmat sukupuolet ovat edustettuina, mahdollistaa sen, että voin analysoida ja vertailla molempien sukupuolien näkökulmia. Tämä on kuitenkin syytä tehdä varoen, sillä osa kirjoittajista ei jaa mitään tietoja itsestään. Aineistossa hyvin harva kertoo sukupuolen lisäksi muita tietoja itsestään, joten esimerkiksi mitään tiettyä ikäryhmää tutkimukseni ei koske. Keskustelu käydään englannin kielellä. Pari kirjoittajaa kertoo olevansa yliopisto-opiskelijoita. Käyttämiäni aineistolainauksia en ole suomentanut, koska mielestäni on tärkeää lukea ne alkuperäisinä. Kääntäessä jotkut sanojen ja lauseiden merkitykset voivat muuttua. Pelaajien kommentteissa on myös paljon peliin liittyvää sanastoa, jonka kääntäminen suomeksi olisi erittäin haastavaa gradun kokoisessa työssä. Olen tehnyt tutkimukseeni sanaston lukemisen helpottamiseksi. Siinä selitän pelimaailman käsitteiden merkityksen yksityiskohtaisesti.

Tausta-aineistoni koostuu itse ottamistani kuvakaappauksista NPC -hahmoista eli tietokoneen liikuttamista hahmoista. Peilaan pääaineistoani kuva-aineistoon, jotta saan laajemman käsityksen sukupuolen ilmaisemisen mahdollisuuksista tutkimassani pelimaailmassa. Otin kuvia yhteensä 44. Kaikissa kuvissa on 1–3 pelihahmoa. Olen valinnut pelatessa satunnaisesti vastaantulevia NPC-hahmoja. Valitsin kolme kaupunkia, joissa otin kuvia: Stormwindin, Orgrimmarin ja Dalaranin. Valitsin Stormwindin ja Orgrimmarin, koska ne ovat molemmat pääkaupunkeja (ensimmäinen Alliancen ja jälkimmäinen Horden). Kolmanneksi valitsin neutraalin maagien kaupungin Dalaranin. Yhden kuvan otin muualta saadakseni aineistoon jokaisesta rodusta sekä naispuolisen että miespuolisen hahmon. Olen pyrkinyt ottamaan kuvakaappaukset siten, että kuvissa näkyy mahdollisimman monipuolinen tarjonta erilaisia vaatetustyyppejä erilaisista haarniskoista kaapuihin ja tavallisiin housut-paita-yhdistelmiin. Tarkoitukseni on ollut näyttää mahdollisimman laajasti kuvaa siitä, minkä näköisiä hahmot pukeutumiseltaan ovat. Tällöin osoitan, mitkä ovat pukeutumisen suhteen rajat ja mahdollisuudet World of Warcraftin maailmassa. Tärkeää on myös se, minkä näköisiä eri

sukupuolet ovat ruumiinmalliltaan. Ottamissani kuvissa näkyy kaikista rodusta sekä miespuolinen että naispuolinen edustaja.

Kuva-aineistossani esiintyy kaikkia rotuja. On syytä huomioida, että yhden hahmoluokan, vaikkapa druidien tai munkkien, käyttämät vaatteet voivat erota toisistaan paljonkin. Aineistossa esiintyy lähes kaikkia hahmoluokkia, mutta vain yksittäisiä kappaleita yhtä luokkaa. Niiden avulla saan kuitenkin tuotua esille vaatetuksen erilaisia vaihtoehtoja. Useimmat tietyn hahmoluokan edustajat aineistossani ovat luokan opettajia, eli niitä hahmoja, joiden luona pelaaja käy oppimassa uusia taitoja. Aineistosta löytyy myös ”tavallisia kansalaisia”, kuten leipureita ja majatalonpitäjiä. Kaikkien rotujen naiset ovat miehiä hoikempia ja sirorakenteisempia, kun taas kaikkien rotujen miehet ovat lihaksikkaita ja vahvan näköisiä lukuunottamatta pienimpiä rotuja, eli gnomeja ja goblinia. Joidenkin rotujen kohdalla naisten ruumiinrakenne eroaa miesten ruumiinrakenteesta vähemmän, joidenkin kohdalla enemmän. Ero on kuitenkin aina selkeä.

Aineiston sisältöä analysoidessa kategorioita voi muodostaa joko deduktiivisesti tai induktiivisesti tai yhdistämällä molempia tapoja. Induktiivisessa eli aineistolähtöisessä päättelyssä aineistosta löydetään siitä nousevia kategorioita ja teemoja. Aineistoa luetaan immersoituneessa tilassa eli siihen ”upoten”. Tekstistä havaittavia toistuvuuksia selitetään myöhemmin teoreettisella kehyksellä. Deduktiivisessa lähestymistavassa jo ennen aineistoon tutustumista on muodostettu ennalta kategorioita teorian pohjalta. Tällä tavoin teoriaa hyödyntämällä voidaan muodostaa tarkkoja hypoteeseja. Aineiston henkilöiden puheen parhaimman mahdollisen tulkinnan vuoksi induktiivinen päättely on ensisijaista. (Berg & Lune 2012, 358.) Olen valinnut induktiivisen lähestymistavan, koska koen sen olevan kyseessä olevan hyvinkin monipuolisen foorumiaineiston edessä järkevää.

Aineiston analyysimenetelmänä sovellan grounded theoryä, jossa muodostetaan induktiivisesti luokkia ja vertaillaan ensin niiden sisältöjä ja lopulta myös kokonaisia luokkia (Glaser & Strauss 1967). Grounded theory on hyvä tapa saada suuresta tekstimassasta esiin merkittäviä teemoja. Saturaatiopisteen jälkeen, eli siinä vaiheessa kun aineistoa on jo käsitelty niin paljon, että uusia kategorioita ei tule esiin, aletaan järjestellä ydinkategorioita ja kirjoittaa niistä yksityiskohtaisia kuvauksia teorian muodostumista varten. Ydinkategorioiden avulla luodaan teoriaa, joka selittää tutkittavien käytöstä. Avainsanana on vertailu, sillä kategoriat selittyvät suhteessa toisiinsa. (Walstrom 2004, 88.)

Aineistoa luokitellaan esimerkiksi laskemalla aineistossa esiintyviä sanoja tai teemoja. Teemat voivat olla hyvinkin yksinkertaisia lauseita. Voidaan olla kiinnostuneita esimerkiksi siitä, miten usein sukupuoleen viitataan silloin, kun halutaan selittää toimijan käyttäytymistä. Joskus myös tietyn hahmon tai persoonan yleisyys analysoitavassa tekstissä voi olla kiinnostavaa. Omassa tutkimuksessa esimerkiksi erityyppisten roolien yleisyys pelitilanteissa oli merkittävää. Toki myös tietynlaisten kappaleiden yleisyys voi olla informoivaa, mutta tällöin vaikeutena on osoittaa, mikä kappaleen varsinainen idea tai väite on, sillä kokonaiset virkkeet voivat olla hyvin monta ajatusta sisällään pitäviä. Vielä laajempi koodausyksikkö on osio. Se voi olla esimerkiksi kirje, puhe tai lehti. Mainittua sanojen koodaamista muistuttaa käsitteiden koodaaminen. Käsitteet kuitenkin voivat pitää sisällään monia sanoja. Esimerkiksi poikkeavuutta voidaan kuvata monilla sanoilla. Hyödynnettäessä käsitteitä saadaan analyysissä usein selville piileviä merkityksiä. Myös semanttiset merkitykset on usein syytä ottaa huomioon. Sanojen vahvuudella tai heikkoudella voi olla lauseessa suuri merkitys. Yleensä analyyseissä käytetään monia edellä kuvatuista luokituksista. (Berg & Lune 2012, 359–360.)

Koodasin koko aineiston samoilla koodeilla huolimatta viestiketjujen erilaisista aiheista. Tämä johtuu siitä, että keskustelupalstojen viestiketjuille tyypilliseen tapaan tässäkin aineistossa eri ketjuissa puhuttiin osin samoista asioista. Ketjun aloittanut kommentti pitkälti rajasi kommentointia, joten esimerkiksi silloin, kun keskustelun aloittava kommentti keskittyi vaatteisiin, keskustelu keskittyi niihin. Puhe kuitenkin välillä siirtyi muihin sukupuoleen liittyviin teemoihin, jotka toistuivat muissa ketjuissa. Oli siis järkevintä koodata koko materiaali samoilla koodeilla. Käytin Atlas.ti -ohjelmaa analyysini teossa.

Aloitin koodaamisen lukemalla kommentit ja antamalla jokaiselle kokonaiselle kommentille yhden (tai joissakin tapauksissa useampia) koodin sen perusteella, mikä kommentin välittämä väite tai toteamus oli. Useimpien kohdalla oli helppoa tulkita, mitä kirjoittaja halusi sanoa. Joidenkin kohdalla oli syytä käyttää montaa koodia, sillä jotkut kirjoittivat jopa vajaan sivun mittaisia kommentteja, joista löytyi useampia huomioita.

Tehtyäni tämän aloin luokitella löytyneitä koodeja suurempiin kategorioihin. Esimerkiksi kaikki pelin visuaaliseen ilmeeseen liittyvät kommentit erottelin muista liittämällä sanan visuaalisuus koodin eteen. Esimerkiksi ne kommentit, jossa pelaajat kertoivat kokevansa häpeää Blizzardin luomien vaatteiden vuoksi, koodasin luokaksi ”visuaalisuus; häpeä vaatteiden vuoksi”. Koodasin myös sukupuolen niiden kommenttien osalta, joissa se tuli esille.

Alkuperäisenä strategianani oli laskea myös sanoja. Oletin, että esimerkiksi ”naispelaajat” muodostuisi paljon käytetyksi käsitteeksi, ”miespelaajien” ollessa vähän käytetty kategoria. Olisi ollut mahdollista, että pelaaja määrittyy aina mieheksi ellei siinä ole ”nais”-liitettä. Aioin esimerkiksi laskea, miten monta kertaa aineistossa esiintyi sana ”gamer girl”, mutta huomasin, ettei sen laskeminen ollut hyödyllistä, sillä puheenvuoroissa merkittävintä oli se, mitä ”gamer girlin” käsitteestä puhuttiin. Pelaajat olivat hyvin tietoisia käyttämiensä käsitteiden sisällään pitämistä stereotyyppioista. Esimerkiksi seuraavassa kommentissa tämä tulee hyvin ilmi. Pelaaja nimeltä Jozala sanoo, että hänen mielestään pelaajien luokittelu sukupuolen mukaan ei ole järkevää. Vaikka pelaaja ei sano suoraan, että ihmiset liittävät ”tyttöpelaajien” ja ”poikapelaajien” käsitteisiin tiettyjä mielikuvia, tämä mielipide tulee kuitenkin esiin siinä, että pelaaja painottaa heti alussa, että häntä häiritsee nämä termit todella paljon. Pelaaja ikään kuin haluaa todeta heti, että sukupuolella ei ole merkitystä vastalauseena niille, jotka käyttävät kyseisiä käsitteitä ja liittävät niihin tiettyjä mielikuvia.

Thing is I actually really have a big issue with terms like 'girl gamers' and 'guy gamers', just stupid and pointless associations of gender. It is like attaching a gender differentiation to...well, a pianist or something as absurd as that. (Jozala)

Muutenkin koko ”gamer girlin” käsite sai aineistossa odottamattomia mielle yhtymiä, josta huomasin, että tärkeintä oli kokonaisten kommenttien huolellinen lukeminen sanojen laskemisen sijaan. Käsittelen analyysissä tarkemmin, mitä merkityksiä kyseiseen käsitteeseen liitettiin ja millä tavalla siitä puhuttiin.

Pelaajat keskustelivat neljästä ilmiöstä: Pelin visuaalisesta ilmeestä, naispelaajien valitsemista rooleista ja näiden valintojen syistä, pelissä tapahtuvasta syrjinnästä ja stereotyyppioista sekä siitä, minkä vuoksi puhe syrjinnästä WoW:ssa aiheuttaa keskustelupalstalla suurta vastustusta. Syrjintä/stereotyyppia aiheen koodasin sen mukaan, sisältääkö kommentti syrjintäkokemuksia vai ei. Luokittelin myös erilaiset tavat selviytyä syrjintäkokemuksista. Yhdeksi selviytymiskeinoluokaksi tuli myös asian kieltäminen. Aineistossa pohdittiin paljon, mistä syrjintä ja stereotyyppinen ajattelu johtuu, joten luokittelin myös nämä pelaajien esittämät syyt.

Pelaajat esittivät erilaisia syitä myös sille, miksi foorumien ilmapiiri on sellainen, ettei syrjinnästä saa puhua. Luokittelin esitetyt syyt. Luokittelin myös vasta-argumentit. Hahmojen vaatteisiin liittyvässä ketjussa kokemukset seksimistä mainittiin melko useasti, koska kritiikkiä naishahmojen vaatteita kohtaan esitettiin melko paljon. Luokittelin eri kommentit niiden pääasiallisen sanoman mukaisesti, joilloin luokille tuli nimityksiä kuten ”visuaalisuus: häpeä vaatteiden vuoksi”. Naisten pelaamat roolit raideissa herättivät pelaajissa paljon keskustelua. Luokittelin aineiston naispelaajien pelaamat roolit, jotta voin laskea konkreettisesti miten moni heistä pelasi mitään roolia. Luokittelin myös esitetyt roolivalinnan perustelut. Luokittelin vastaukset jälleen niiden sisällön pääasiallisen sanoman mukaan. Tällöin luokaksi tuli esimerkiksi: Roolit: parantaminen luonnollista naisille. Koska tämä luokka oli suhteellisen yleinen, luokittelin myös eri tyyppisiä perusteluja tälle näkemykselle. Kommenteista erottui myös muita selviä toistuvuuksia, jotka luokittelin omaksi luokakseen. Näitä olivat esimerkiksi mielipide siitä, että pelaavat naiset ovat erilaisia muihin naisiin verrattuna. Etsin aineistosta myös merkkejä siitä, ovatko sukupuoleen liittyvät asiat peräisin reaali maailmasta, vai onko virtuaali maailmassa kyse jollakin lailla todellisuudesta erivästä ympäristöstä. Luokittelin myös pelaajien sukupuolikäsitykset essentialistisiin ja niihin, joiden mukaan sukupuolieroa ei ole.

Tein myös joitakin luokituksia, joilla ei lopullisessa analyysissä ollut juurikaan merkitystä, sillä luokkien koko oli niin pieni, ettei niiden perusteella voi esittää kuin erittäin varovaisia tulkintoja. Esimerkiksi se, pelattiinko nais- vai mieshahmolla ja minkä vuoksi, otettiin esiin pariin otteeseen, mutta parin kommentin perusteella on vaikea sanoa mitään laajempaa esimerkiksi siitä, millä perusteella valinta sukupuolesta tehdään. Keskityin tutkimaan niitä asioita, jotka mainittiin aineistossa useampaan kertaan.

Pelin hahmojen visuaalisuutta analysoidessani tein samalla menetelmällä, eli grounded theoryllä, erilaisia dikotomioita, joiden avulla löysin kuvista oleellisia huomioita. Dikotomioita olivat vahva/heikko ruumiinrakenne, lihava/laiha, pitkä/lyhyt, kevyt/raskas varustus, värikkäät/värittömät vaatteet, paljastavat/peittävät vaatteet ja kasvopiirteiden sirous/vahvuus. Näinkin yksinkertaisilla luokilla sain mielestäni kuvista esiin merkittäviä huomioita.

5 Visuaalisuus virtuaalimaailmassa

Pelaajat eivät voi pelissä valintoja tehdessään valita kuin annetuista vaihtoehtoista, joten Blizzardin pelisuunnittelijoilla on ollut suuri rooli pelimaailman tekemisessä sellaiseksi kuin se on. Pelin suunnitteluvaiheessa on tehty rajanvetoja ja päätöksiä siitä, miltä pelin maailma visuaalisesti näyttää. Sukupuolesta puhuttaessa kiinnostavaa on pelin NPC-hahmojen, eli tietokoneen liikuttamien hahmojen ulkonäkö. Millaisilta eri rotujen sukupuolet näyttävät? Millaisiin vaatteisiin nämä hahmot on puettu ja mitä tarkoitusta varten? Luvussa 5.1 esittelen WoW:n maailmaa pelin visuaalisen ilmeen kannalta kuvamateriaaliin nojautuen. Luvusta 5.2 eteenpäin perehdyn pääasialliseen tutkimusaineistooni, viestiketjuihin. Käsittelen nämä tässä järjestyksessä, sillä pelaajien kommentteja esimerkiksi hahmojen pukeutumisesta on helpompi ymmärtää, kun ne voi suhteuttaa siihen, miltä hahmot näyttävät. Olen valinnut tutkimukseeni vain NPC-hahmoja, koska niiden yllä olevat vaatteet ovat samankaltaisia kuin vaatteet, joita pelaajat käyttävät. En siis näe olevan tarpeellista hyödyntää kuvia hahmoista, joita pelaajat liikuttavat. Pelin hahmojen visuaalinen ilme tulee riittävän hyvin esille NPC-hahmojen perusteella. Pelaajilla toki on kuitenkin jonkin verran valinnanvaraa vaatetuksen suhteen. Oleellista tutkimuksessani ei kuitenkaan ole yksittäisten pelaajien tekemät valinnat, vaan saada yleiskuva siitä, miltä pelihahmot ruumiin malliltaan ja pukeutumiseltaan näyttävät. Kaikki aineistoni kuvamateriaalin rodut ovat pelattavia rotuja.

5.1 Pelintekijän rooli sukupuolen tuottamisessa

Pelin suunnittelijat ovat tehneet pelistä monella tavalla reaali maailman heijastuman. Se on tehty esimerkiksi jakamalla jokainen rotu kahteen selvästi toisistaan erottuvaan sukupuoleen. Jokaisen rodun edustajan sukupuolen voi nähdä heti ensi vilkaisulla. Lähes kaikkien rotujen miespuoliset hahmot ovat lihaksikkaita ja voimakkaan näköisiä ja naiset puolestaan hoikempia, vähemmän lihaksikkaita ja saman rodun miespuolisia hahmoja lyhyempiä (ks. Liite 2 kuvat 4 ja 5). Ainoastaan pienimpien rotujen kohdalla ei näytä olevan vastaavaa eroa sukupuolten välillä tai jos eroa on, se on hyvin pieni.

Sukupuolet ovat siis stereotyyppisen kauneusihanteen mukaisia, miehet atleettisia ja naiset hoikkia, mutta toisaalta Blizzard on selvästi päättänyt olla tekemättä ruumiinmalleissa samanlaisia yliampumisia kuin monissa muissa tietokonepeleissä. Naiset eivät ole isorintaisia, kapeavyötäröisiä ja seksikkäitä miesten katseen kohteita kuten vaikkapa Lara Croft -pelissä. Naisten vartalon malli näyttää suhteellisen realistiselta, toki kuitenkin nykyajan kauneusihanteiden mukaiselta. Voisi melkein sanoa, että mieshahmot on tehty naishahmoja liioitellummiksi, sillä joidenkin rotujen lihakset näyttävät täysin yliammutuilta miesten kohdalla.

Myös naishahmot ovat toisinaan epärealistisen näköisiä ottaen huomioon asiayhteyden. Esimerkiksi verihaltianaiset näyttävät hyvin hentorakenteisilta (kuva 3). Todellisuudessa yhtä hentorakenteiset naiset eivät varmasti olisi kykeneviä taistelemaan painavien aseiden kanssa. Kuitenkin pelatessa verihaltianainen saattaa ottaa aseekseen esimerkiksi suuren sotakirveen. Naishahmojen laihuus tulee suoraan kulttuuristamme, jossa arvostetaan naisen hoikkuutta. Tässä kauneusvaatimuksessa kulminoituu perinteinen käsitys naiseudesta, sillä laihuus tuo mielikuvia heikkoudesta ja alistuneisuudesta (Vänskä 2006, 21). Myös naishahmojen kasvonpiirteet ovat miesten kasvonpiirteitä sirompia. Mieshahmot ovat useimmiten jyrkäväreisiä ja parrakkaita (kuva 3). Niillä roduilla, joilla on torahampaat, miespuolisilla hahmoilla ne ovat suuremmat. Toisinaan miespuolisilla hahmoilla on kalju. Yllättävästi kuitenkin myös yhdellä naisella on sellainen. Kyseessä on örkkivartija.

Värimaailmassa ei ole eroja sukupuolen suhteen. Molemmilla sukupuolilla näkyy sekä kirkkaita että huomaamattomia värejä. Myös miehillä näkyy esimerkiksi punaista ja violettiä, joiden voisi olettaa olevan perinteisesti enemmän naisten käyttämiä värejä. Molemmilla sukupuolilla näkyy sekä hyvin ruumista suojaavaa raskasta haarniskavarustusta että kevyitä ja vain hieman peittäviä vaatteita.

Azerothin maailmassa on siis nähtävissä laaja kirjo kaikenlaisia vaatteita ja varusteita. Naispuolisilla pelihahmoilla näkyy sekä erittäin paljastavia vaatteita, kuten bikineitä, että koko vartalon päätä lukuunottamatta peittäviä vaateyhdistelmiä. Sama laaja varusteiden kirjo näkyy myös miespuolisilla pelihahmoilla. Kuvista 1 ja 2 näkyy hyvin, että paljastava vaatetus on yhtä lailla mahdollista nähdä miehen kuin naisenkin päällä. Naisen paidan avonaista kaula-aukkoa vastaa miehen rintakehä ja käsivarret paljastava lyhythihainen paita.

Muutamassa ottamassani kuvassa näkyy, että samassa paikassa oleilevien hahmojen vaatteet ovat samanlaisia molemmilla sukupuolilla. Yhdessä tällaisessa kuvassa nais- ja miesmaageilla on sama kaapu yllä. Ne näyttävät muuten tismalleen samalta molempien sukupuolien yllä, paitsi että naisella kaula-aukko on suurempi. Yhdessä kuvassa miehen ja naisen vaatteet näyttävät tismalleen samoilta, ilman mitään eroa. Kolmannessa kuvassa, jossa molemmilla sukupuolilla on samanlaiset vaatteet, on kaksi örkkipartijaa. Partijoiden asut ovat samanlaiset, tosin miespartijalla ylävartaloa peittää vain henkseleitä muistuttavat nahkaremmet. Naisella ylävartalon suojana on paljastava toppi. Muita varusteita heillä ei ole lukuunottamatta lyhyitä housuja, olkapäiden suojia, säärystimiä ja rannekkeita. Realistisuutta ei ole juuri ajateltu pelin suunnittelussa, sillä etenkin partijoilla kuuluisi olla hyvin peittävät suojat ruumiinsa peittona. Mitä vähäisempi on varustus, sitä haavoittuvaisempi on sotilas. Vaikuttaisi siltä, että vaatteiden esteettisyys menee realistisuuden yli Blizzardin hierarkiassa.

Blizzardin on täytynyt tehdä tietoinen päätös laittaa paljasta pintaa pelihahmoille ja yhtä lailla molemmille sukupuolille, sillä oli helppoa löytää useita paljastavissa vaatteissa olevia hahmoja, sekä naisia että miehiä. Oma huomioni pelatessa on ollut, ettei hahmojen vaatetus muutu esimerkiksi Northrendissä. Northrend on pelimaailman pohjoisin mantere. Sen maisemaa peittää lumi ja jää. Vaatetus on samalla tavoin yhtä kirjavaa sielläkin, vaikka realistisuuden nimissä voisi luulla, että siellä ei näkyisi vähäisiä vaatteita hahmojen yllä.

Se, että peliin on tehty pelattavaksi vain hahmoja, joiden sukupuoli pitää valita, kertoo siitä, miten paljon sukupuolta yhteiskunnassamme korostetaan. Usein ensimmäisenä lapsen saaneilta vanhemmilta kysytään: ”onko se tyttö vai poika?”. Samoin virtuaalimaailmassa pelaaja joutuu ensimmäiseksi kysymään itseltään: haluanko pelata nais- vai mieshahmolla? Samalla pelaaja joutuu kysymään itseltään: mitä eroa niillä on?

WoW:issa sukupuolella ei ole teknisen pelattavuuden kannalta mitään merkitystä. Esimerkiksi jokaisen rodun molemmilla sukupuolilla voi pelata kaikkia mahdollisia hahmoluokkia, kuten munkkia tai soturia. Blizzard on ilmeisesti halunnut tehdä pelistä mahdollisimman monipuolista pelattavaa, eikä ole siksi tehnyt sukupuolille rajoituksia. Tämä voi johtua myös halusta tehdä pelistä tietoisesti tasa-arvoista. Se näkyy jo siinä, että jokainen pelattava hahmo on sukupuolesta huolimatta lähtökohtaisesti soturi, joka kehittyy pelin edetessä yhä taitavammaksi ja mahtavammaksi. Perinteisesti tietokonepeleihin tehty juoni, jossa miespuolinen soturi pelastaa naisen, on WoW:ssa vaihtunut juoneen, jossa nainen tai mies

pelastaa kokonaisia kyliä ja kaupunkeja. Perinteisen tietokonepelien juonen mukaisia pelejä kuitenkin julkaistaan yhä. Yksi viimeisimmistä on BioShock Infinite, joka julkaistiin maaliskuussa 2013.

Voimakas naishahmo ei ole enää harvinainen tietokonepeleissä. On todettu, että naispuolisia johtohahmoja esiintyy peleissä yhtä paljon kuin miespuolisia. Hyvä esimerkki naispuolisesta toimintasankarista on Lara Croft. Näitä pelejä ja tasa-arvoa ei kuitenkaan kannata saman tien laittaa samaan lauseeseen. Vaikka Lara Croft on soturi ja pelin päähahmo, hän on myös selvästi miehistä katsetta varten tehty stereotyyppisen seksikäs, isorintainen ja kapeavyötäinen naishahmo. (Jansz et al. 2007.)

Sukupuolen suuri merkitys kulttuurissamme näkyy siinä, että sukupuoli on valittava pelatessa silloinkin kun hahmon sukupuoli ei vaikuta pelaamiseen. Pelisuunnittelijan mieleen ei ole luultavasti missään vaiheessa tullut ajatusta androgynistä pelihahmosta, koska sellainen olisi erittäin harvinainen näky niin pelimaailmassa kuin missä tahansa muussakaan mediatuotteessa. Sukupuolitettu kategorisointi on opittu tapa, jota ilmaisemme kaikessa tekemässämme. Androgynisyys tuntuisi meistä niin oudolta, ettemme tule sitä edes ajatelleeksi. Millainen olisi ihminen, haltia tai kääpiö ilman sukupuolta? Kuitenkin samalla kun pelaamme sukupuolitettulla pelihahmollamme, emme kiinnitä mitään huomiota siihen, että vastaantuleva vihollinen saattaa olla vaikkapa lintuhahmo, jonka sukupuolta ei voi tietää. Kenties pelatessa sukupuoli erottaakin ”ihmisen” eläimestä. Ennen kuin uusin lisäosa Mists of Pandaria julkaistiin vuonna 2012, yksi suurista pelaajien uteliaisuuden kohteista oli se, millaiseksi uuden pelattavan rodun, pandojen, eri sukupuolet oli tehty. Odotusten mukaisesti pandat eivät olleet vain pandoja, vaan joko mies- tai naispandoja. Jos ajatellaan niiden esikuvaa, todellisen maailman eläintä, jota kutsutaan pandaksi, ei sen sukupuolen erottaminen ole lainkaan helppoa. Jotta pelisuunnittelijat saivat tehtyä pandasta ihmismäisen, siis representaation pelaajasta, oli se ensin sukupuolitettava (kuvat 6 ja 7).

NPC-hahmojen perusteella ei voi sanoa, miten paljon vähäistä vaatetusta on tarjolla mies tai naispuolisille pelihahmoille, millä on myöskin oma merkityksensä virtuaalimaailman rakentumisessa. NPC-hahmojen ulkonäkö on kuitenkin merkittävä asia, sillä jokainen pelaaja kohtaa niitä jatkuvasti. Ne luovat maailman yhdessä pelaajien kanssa. Yksittäiset pelaajat voivat aina jonkin verran valita käyttämiään vaatteita. Halutessaan he voivat esimerkiksi muokata hahmonsa ulkonäköä asiallisemmaksi, mutta NPC-hahmoihin he eivät voi vaikuttaa.

WoW:n maailma on visuaaliselta toteutukseltaan hyvin lähellä tasa-arvoista vaatteiden paljastavuuden suhteen. Vaikka vähäpukeiset naiset eivät ole pelissä harvinainen näky, eivät sitä ole myöskään vähäpukeiset miehetkään. Tosin aineistossani vähäpukeisia naisia on miehiä enemmän ja toisinaan naisten vähäpukeisuus on hieman räikeämpää. Räikeällä tarkoitan sitä, että bikiniasuinen naishahmo saattaa olla esimerkiksi majatalonpitäjänä. Vaikea uskoa, että mieshahmo voisi olla bikineitä vastaavassa asussa majatalonpitäjänä. Mieshahmoilla on toisinaan syy vähäisiin vaatteisiin, esimerkiksi työnteko kuumen ahjon vieressä, kun taas naishahmo ei tarvitse syytä vähäiseen pukeutumiseen. Toisaalta myös mieshahmoja on vähäisissä vaatteissa silloinkin, kun mitään loogista ulkonäköön liittymätöntä syytä siihen ei ole. Sillä, että vähäpukeisia miehiä löytyy jonkin verran, on merkityksensä. WoW:sta ei voi puhua pelinä, jossa vain nainen on seksualisoitu hahmo. Miehen seksualisoinnista kertoo myös mieshahmojen lihaksikas vartalonmalli, jota pelissä on toisinaan korostettu hihattomilla, joskus myös rintakehän paljastavilla paidoilla. Myös ilman paitaa olevia mieshahmoja näkyy.

NPC-hahmot ovat pelissä toisinaan hyvinkin vähäpukeisia. Voisi sanoa, että pelissä on nähtävissä kulttuurimme yleinen seksualisoituminen. Pelissä sekä naiset että miehet ovat katseen kohteena, paljastavissa vaatteissa ja stereotyyppisen kauneushanteen mukaisia, eli hoikkia tai lihaksikkaita sukupuolen mukaan. Kuvissa 1 ja 2 tulee hyvin esille Blizzardin pyrkimys tehdä molemmista sukupuolista vastakkaista sukupuolta houkuttelevan näköisiä. Molemmissa kuvissa on yöhaltioita, toisessa nainen ja toisessa mies. Molemmilla on yllään lähes napaan asti avoin paita, joka naisella paljastaa osan rinnoista ja miehellä rintalihakset. Miehellä on lisäksi lyhyet hihat, jotta käsivarren lihakset näkyvät. Naisen paidassa on hihat. Nämä haltiat ovat yhdessä seisoskelemassa Stormwindin satamassa. Jokainen laivaan nouseva pelaaja näkee molemmat hahmot laiturin luona. He ovat siis ikään kuin silmänruokana satamassa laivaa odottaville pelaajille.

Poikkeuksena Blizzardin luomaan ihannemallisiin vartaloihin on uusimman lisäosan kautta peliin tuotu Pandaren-rotu, jonka jäsenet ovat ruumiinmuodoltaan lähinnä pyöreitä, tosin edelleen hyvin selvästi joko miehiä tai naisia (kuvat 6 ja 7). Blizzard on tehnyt pandanaisillekin rinnat ja tehnyt heistä huomattavasti miespandoja hoikempia. Sukupuoli on siis aina tuotu esille.

5.2 Pukeutuminen pelaajien silmin

WoW:n pelaajat saavat hahmoa kehittäessään jatkuvasti uusia vaatteita. Vaatteet tulevat tehtävänantajilta palkinnoiksi suoritetuista tehtävistä. Vaatteita voi myös ostaa muilta pelaajilta huutokaupasta. Myös raideista saa uusia varusteita. Vaatteiden muokkaus on mahdollista, mutta vain vaihtamalla vaatteen ulkonäköä jonkun toisen vaatteiden kanssa transmogrification-toiminnoilla pääkaupungissa pientä maksua vastaan. Transmogrification-toiminto lisättiin peliin vuonna 2011. Osa aineiston kommentteista on kirjoitettu ennen kyseisen toiminnon lisäämistä, osa sen jälkeen.

Pelin visuaaliseen ilmeeseen liittyvistä kommentteista mainituimpia oli pelaajien kokemus häpeä paljastavien vaatteiden vuoksi. Aineistossa koettiin, että pelaajalla pitäisi olla mahdollisuus valita käyttääkö hän paljastavia vai asiallisia vaatteita. Vaatimus Blizzardille siitä, että pelihahmojen vaatetuksen kustomointi pitäisi olla mahdollista, oli aineistossa melko yleinen. Sitä ei vaadittu pelkästään sen vuoksi, että paljastavat vaatteet voisi muokata asiallisemmiksi vaan myös koska etenkin miespuolisille hahmoille kaivattiin mahdollisuutta vähäisempään vaatetukseen. Seuraavassa aineistoesimerkissä pelaaja nimeltä Doiran toivoo voivansa muokata hahmonsa Conanin tyyliä viitaten tämän elokuvista, kirjoista ja sarjakuvista tutun barbaarihahmon vähäisiin vaatteisiin ja lihaksikkaaseen vartaloon:

But as on a more serious note, I think Blizzard should make revealing armor optional or not. I bet that would please both ends of the audience. And allow for further character customization. I want my Conan warrior! (Doiran)

Ne pelaajat, joita vaatteiden paljastavuus häiritsi, eivät kuitenkaan kokeneet, että ongelmallisen paljastavista vaatteista olisi jatkuva. Kyse oli ennemminkin joistakin yksittäisistä vaatteista, joiden tilalle pelaajat olisivat halunneet jotakin asiallisempaa. Moni oli myös huomannut, että jotkin vaatteet näyttivät paljastavammilta naisen kuin miehen päällä. Jotkut olivat myös sitä mieltä, että varustetyypeissä oli eroa paljastavuudessa:

I feel uncomfortable too, when my character wears stuff that looks too revealing. Sure they're just pixels, but they're pixels that represent me, and I'd never wear stuff like that in public, thank you very much! Thank Elune, most

leather looks quite decent (as long as you wear a shirt under it); it's mostly the plate(!) that makes you look like a lady of negotiable affection. (Valeriya)

Pelaajien kokemasta häpeästä voi selvästi päätellä, miten voimakkaasti pelaajat kokevat pelihahmon representoivan heitä itseään. Kommenteissa todettiin, ettei reaali maailmassakaan haluta käyttää paljastavia vaatteita, koska se ei ole soveliaista. Sama moraalikäsitys siirrettiin virtuaaliseen maailmaan. Se, että pelaajat eivät kovinkaan paljon puhuneet pelin NPC-hahmojen pukeutumisesta tai toisten pelaajien pukeutumisesta, kertoo siitä, että huomio kiinnitetään lähinnä vain omaan pukeutumiseen. Se, mitä ei sallita itselle, voidaan kuitenkin sallia muille. Paljastavat vaatteet eivät haittaa kunhan ne eivät ole oman itsen yllä. Pelaajat eivät puhuneet peliin rakennetusta seksismistä vastaantulevien bikiniasuisten naisten muodossa vaan he puhuivat vain siitä, että jokaisella pitäisi olla mahdollisuus valita oma pukeutumisensa. Kenties individualismia ja yksilön oikeuksia korostava kulttuurimme näkyy peliä arvioivien pelaajien ajatuksissa: pelaajille pitää heidän mukaansa antaa kaikki vaihtoehdot, joista valita. Pelaajat eivät puhu toisten pelaajien vaatteista tai NPC-hahmoista, koska niiden pukeutuminen on heille yhdentekevää: tärkeintä on vain se, että jokaisella on mahdollisuus tehdä omat valintansa. Pelaajat perustelivat vaatimustaan vaatteiden muokkauksesta paljastavien vaatteiden tuottaman häpeän lisäksi vetoamalla siihen, ettei vähäinen vaatetus ole realistista ottaen huomioon sen, että hahmot joutuvat jatkuvasti taistelemaan.

Vähäinen puhe muista hahmoista selittyy myös sillä, että WoW on moniin muihin tietokonepeleihin verrattuna erilainen hahmojen ulkonäön suhteen. Jos kaikki NPC-hahmot olisivat vähäpukeisia, alkaisivat pelaajat todennäköisesti pohtia enemmän niiden ulkonäköä. Nyt kun variaatiota näkyy pelatessa paljon, ei yksittäisiin hahmoihin kiinnitä juuri huomiota.

Pelaajat näkevät pelin osana miehille suunnattua fantasian genreä. Fantasian nähdään olevan alunperin miehille tarkoitettua viihdettä, jonka vuoksi genren naiskuva on sellainen kuin se vielä nykyäänkin on. Aika on pelaajien mukaan muuttanut tilannetta, mutta perinne vähäpukeisista naisista nähdään melko pysyvänä ominaisuutena genren sisällä. Monet pelaajat kiittelivät sitä, ettei WoW kuitenkaan näytä samanlaiselta kuin monet muut massiivimonipelit, joissa naiset ovat pienissä topeissa ja hameissa.

If you look at the game its a fantasy game, therefore it follows fantasy clothing rules, look at the fantasy books, films, cartoons and comics, all the females are in very skimpy gear. One of the reasons for this is long ago fantasy was mainly a male oriented thing, so the writers and artist drew the women to suit this, thus you now have the clothing we have now for female characters in fantasy, be grateful that blizz didn't follow the other rule of massive tits and massive butt with a very thin waist, at least they showed some sence there. (Elene)

Mielipiteet siitä, kaivattiinko peliin lisää paljasta pintaa vai enemmän asiallisia vaatteita, jakaantuivat lähes tasan. Monet kuitenkin painottivat tietyn tyyliin sijasta monipuolisuutta ja samoja vaihtoehtoja molemmille sukupuolille. Pukeutuminen koettiin yksilön oikeudeksi, eikä juuri kukaan kaivannut kokonaisuudessaan pelin siistimistä paljastavista vaatteista. Lasten saamista vaikutteista puhuttiin vain vähän ja vain hyvin harvoissa puheenvuoroissa koettiin WoW:n maailma huonoksi vaikutteeksi. Pari pelaajista jopa totesi WoW:n maailman olevan reaali maailmaa "parempi" paikka lasten kannalta. He paheksuivat reaali maailman medioiden naiskuvaa ja totesivat WoW:n naiskuvan olevan parempi esimerkki lapsille:

Funny thing, I'd allow my kid to play wow, but I'd be reluctant to expose him to what the press produces nowadays. (Tinodith)

Pelaajien mielestä paljastavilla vaatteilla ei välttämättä ole mitään tekemistä seksikkyden kanssa. Vähäiset vaatteet nähdään luonnollisina ja kauniina. Muutama pelaaja halusi peliin myös lyhyitä kaapuja tai hameita, joita ei tällä hetkellä pelissä ole. Yksi pelaaja totesi, ettei se olisi sopivaa, koska peliä pelaavat myös lapset. Siihen vastattiin näin:

Short dresses and skirts arent sexy, just good looking. I think you must be very very starved to see sex in a skirt showing... lets say half the leg, quite normal now when summer is coming. Anyone could wear this, from kids to older women with fine legs.

So i vote for this suggestion.

For men it could be shorts or just regular pants. Or maybe the ones going just under the knee that are so popular in summer, at least here in Sweden. (Erian)

Reaalimaailmasta puhuttiin jonkin verran, tosin silloinkin yleensä painottaen sitä, että reaalimaailmassakin jokaisella täytyy olla mahdollisuus valita vaatteensa oman makunsa mukaisesti.

Dear OP [original post], what do you do during the summer where girls wear mini skirts about as thick as a mans belt? Do you walk up to them and say that is not aproprate? (Gilvar)

Toinen pelaaja kirjoitti näin:

Morals have changed in society over the years, for example, in real life - if someone was wearing revealing clothing would you report that to the government? It's their choice, if they want sexual attention then let them, live and let live. This isn't the 1950's anymore. (Nullyra)

Edellisiin vastattiin seuraavasti:

Well, not all women go out dressed like that. I don't. But I wouldn't go up to someone who did and tell them they look like a skank.

I'd just think it. (Millicent)

Tasa-arvon vuoksi peliin haluttiin myös vähäpukeisia miehiä. Nähtiin, että samat säännöt ja mahdollisuudet on oltava yhtä lailla molemmilla sukupuolilla. Mielenkiintoista on, että muutamien pelaajien esittämä toive siitä, että miehilläkin olisi vähäisiä vaatteita, herätti joissakin pelaajissa paljon huvittuneisuutta. Erään pelaajan esittämä vaatimus: "Platekinis for men" (metallibikinit miehille) sai erään pelaajan toteamaan näin:

If that happend i would most likely fall off my chair in laughter xD (Freedra)

Metallibikinit naisilla ja miehillä aiheuttaa siis täysin erilaisen reaktion: naisilla ne ovat monille itsestäänselvä osa peliä, mutta miehillä ne olisivat täysin naurettavia. Toinen pelaaja kuitenkin liitti puheenvuoroonsa kuvan pelihahmosta, jossa on pyykkilautavatsan paljastava yläosa miehen yllä ja totesi:

Plate bikinis for males?

Close enough I'd say. (Morgren)

Pelissä siis onkin kyseisiä vaatekappaleita. Ylipäättään aineistossa oli selvästi nähtävissä, että huomio kiinnittyi suuresti juuri naisten vaatteisiin. Miesten vähäiseen pukeutumiseen ei tässä aineistossa kiinnitetty sen kummempaa huomiota, vaikka vähäpukeisia mieshahmoja kuitenkin pelatessa näkee. Kukaan niistä pelaajista, jotka vaativat mieshahmoille vähäisempiä vaatteita, ei ota millään lailla esille sitä, että vähäpukeisia miehiä on pelissä NPC-hahmojen muodossa. Tässä saattaa olla kyse siitä, että pelaajien silmissä puolialaston nainen on seksualisoitu mutta puolialaston mies ei sitä ole. Pelaajat ovat oppineet kulttuuristamme kiinnittämään huomiota naisten pukeutumiseen, koska mediassa huomio kiinnittyy juuri naisiin. Feministisessä tutkimuksessa on jo pitkään huomioitu, että miehen pukeutuminen ei merkitse ruumiin objektivoitumista, mutta nainen objektivoituu vaatteidensa kautta (de Beauvoir 2011, 412).

Pukeutumiseen liittyvistä vastauksista käy ilmi, että oma pelihahmo nähdään kahdella täysin erilaisella tavalla: yleensä hahmo representoi pelaajaa itseään, mutta joskus se esitetään täysin irrallisena. Seuraavassa aineistolainauksessa hahmo esitetään irrallisena. Saattaa kuitenkin olla, että vastaavan kaltaiset toteamukset eivät kerro varsinaisesti siitä, että oma hahmo ei pelaajan mielestä representoisi häntä itseään, vaan pikemminkin hän käyttää toteamusta siitä, että ”pikselit eivät tunne häpeää” lauseena, jolla hän yrittää saada pelaajan unohtamaan ongelmansa liian paljastavasta vaatteesta:

Pixels dont haves rights or feel embarassed...

IF it offends you that much and your not some random noob griefer then find some other... ahem... trousers... and use them no matter the level until some other item comes along. (Elralith)

Pelaajien kokemuksissa samat vaatteet näyttävät pelaajien mukaan toisinaan erilaisilta eri sukupuolten päällä sillä tavoin, että naisilla kaula-aukko oli suurempi tai koko asuyhdistelmä oli paljastavampi. Tämä häiritsi pelaajia jonkin verran, mutta he kokivat kuitenkin ongelman olevan pieni. Avarat kaula-aukot ja muut vastaavat saattoi peittää esimerkiksi pitämällä paitaa rintapanssarin alla. Pelaajat vertasivat WoW:a muihin peleihin ja reaali maailmaan ja molemmissa tapauksissa pitivät WoW:a tasa-arvoisempana paikkana. Nähtiin, että WoW:n

yleisilme oli huomattavasti tasa-arvoisempi kuin esimerkiksi muissa medioissa nähtävät mainokset.

6 Syrjintä, stereotypiat ja vaikeus puhua niistä

Tässä luvussa käsittelen sitä, millä tavoin pelaajat kokivat toisten pelaajien suhtautuvan sukupuoleen liittyviin asioihin. Kyseisissä viestiketjuissa käsiteltiin syrjintäkokemuksia ja stereotypioita. Yksi keskustelun aihe oli myös se, minkä vuoksi keskustelupalstalla syrjinnästä puhuminen aiheuttaa pelaajissa turhautumista. Tätä aihetta käsittelen kertomalla, miten turhautuminen ilmenee ja pohtimalla, mistä se johtuu.

6.1 Hegemoninen maskuliinisuus virtuaalimaailmassa

Pelaajat näkevät sukupuolen kahtalaisesti: joko siten, että sukupuolet ovat kyvyiltään ja käytökseltään samanlaisia, eikä ole olemassa mitään eroa. Jonkin verran esiintyy myös essentialistista näkemystä, jonka mukaan sukupuolet ovat erilaisia. Näissä näkemyksissä yhteistä on biologiaan vetoaminen: naiset ja miehet ovat biologisesti erilaisia, mikä näkyy erilaisena tapana käyttäytyä. Osa ei kuitenkaan perustele tällä minkäänlaista epätasa-arvoista kohtelua, vaan naiset nähdään silti pelaajina samanarvoisina ja yhtä taitavina kuin miehetkin, vaikkakin heidän käytöksessään saattaa olla eroja miehiin nähden. Yksi pelaaja kommentoi viestiketjun aloittanutta kommenttia, jossa todettiin joidenkin miesten syrjivän naispelaajia, seuraavasti:

I've never seen such an attitude, myself, nor have I ever heard of one. I know quite a few female gamers, and they seem quite as nice as the male ones. Certainly different, 'cause that's the way we were created, but just as nice.
(Lregoth)

Toinen pelaaja, joka näkee sukupuolet essentialistisesti erilaisina, olettaa nuorten miesten kohtelevan naisia huonosti ”luonnollisista syistä” johtuen. Hän vetoaa siis ikäänkuin siihen, että ”pojat ovat poikia”. Tällöin sukupuolen oletetusta essentialistisuudesta tulee keino yrittää legitimoida naispelaajien huono kohtelu. Syrjivä kohtelu ei haittaa, koska naisten syrjiminen on ”luonnollista” nuorille miehille eikä sille voi mitään.

I think you take things to serious, end of. Men and woman are however not merely the same but in a different body, they have a different psychic

integration which has come with the evolution. But you are bringing up nonsense and things that should not be classified as sexism, it's not a intentionally action by any means and rather a natural attitude from men of a younger age. (Thigobard)

Yhdessä valitsemassani viestiketjussa keskusteltiin siitä, minkä vuoksi miesten ja naisten välisestä epätasa-arvosta puhuminen on aihe, joka herättää keskustelupalstalla paljon vastustusta. Viestiketjun aloitti kommentti, jossa ihmeteltiin aiheen herättämää vihastuneisuutta monissa pelaajissa. Kommentissa todettiin, että useimmiten syrjintään liittyviin kysymyksiin vastattiin vetoamalla siihen, että ”peli on peliä, eikä sen tarvitse olla kuin todellista elämää”. Kiinnostavaa on, herättääkö aihe todella suurta vastustusta niinkuin kommentissa esitetään ja jos herättää, mistä tämä johtuu? Minkä vuoksi puhe epätasa-arvosta herättää pelaajissa turhautumista?

Sekä kyseisestä viestiketjua että myös syrjintää ja stereotyyppioita käsittelevää ketjua lukiessa oli selvää, että pelaajan tekemä huomio on aivan oikea: monissa pelaajissa puhe tasa-arvosta herättää suurta turhautumista, aihe vaikuttaisi olevan monille hyvin vastenmielinen. Pohdin luvun loppupuolella, mistä tämä johtuu, mutta näytän ensin, miten se ilmenee.

Syrjintään ja stereotyyppioihin liittyvän viestiketjun aloittanut kommentti kuvaa naispelaajan saamaa syrjivää kohtelua miespelaajien taholta. Pelaajan mukaan jotkut miespelaajat eivät arvosta naisten mielipiteitä, eivätkä usko, että nainen pelaa saadakseen iloa taidoistaan omassa roolissaan raideissa. Pelaaja kertoo kokemuksistaan ryhmästä ulkopuolelle jäämisestä sukupuolensa takia. Hänen mukaansa yksi miespelaaja oli jopa alkanut kritisoida kaikkea hänen tekemäänsä saatuaan tietää hänen sukupuolensa. Pelaaja sai useita vastauksia, joissa hänen kommenttiinsa reagoitiin hyvin voimakkaasti. Pelaajan nimeltä Syriny kirjoittama pitkä kommentti tuo hyvin esille, että pelaajat suhtautuvat syrjintää kokeneiden naisten kommentteihin hyvin torjuvasti.

Oh look, another one of these silly threads.

I'm not going to bother reading it as I'm assuming you think us females get it so hard and horrible in-game... playing with all the mean guys! Oh dear, oh, boo hoo!

Right. So, first off: If you're constantly 'flaunting' that you are female, yes you will get attention. The negative kind. Because no one likes an attention (and because the word I want to use is censored) seeker. We had a very special female gamer on my server who made a few... rather big mistakes. Stereotypical attention seeking female who went a little too far and was made the joke of the server. If a guy did something as equally stupid, he would be a joke as well. If someone asks your gender, just tell them flatly and move on; or even just joke around and evade the question if you feel like you're 'under attack'. Christ, it's not hard!

Second: WoW is a MMO, it's widely known females do play it. I myself have been playing online games since I was 12. My first online game? A Star Wars game, you can imagine the type of community attitude on that type of game towards females, yes? Once I figured that out I just pretended I was a guy or evaded the question as I stated earlier. Even then, no one even really asked because they assume you're male. I'm still playing those games to this day and most of my friends have only recently discovered I'm female.

And they didn't even care. Why? Because it's not that big of a deal. Heck, on Star Wars Battlefront 2 I played with a female username and everyone knew I was female, since I was a regular player, I made a name for myself as being quite skilled. (I even joined competitive teams.) Again, no one really cared... (Yes, you do get those annoying morons who try hitting on you, just swat them away and /ignore. That doesn't sound hard, does it?) (Syriny)

Aineistoesimerkin mukaisesti pelaajien asennoituminen viestiketjun aloittanutta syrjintää kokenutta pelaajaa kohtaan oli usein torjuva. Lainauksessa pelaaja kertoo, ettei lue toisen pelaajan kirjoittamaa kommenttia kokonaisuudessaan vaan olettaa että puhe on ”samaa valitusta” kuin muissakin hänen lukemissaan ketjuissa. Pelaaja sanoo, että sukupuolella ei ole pelatessa mitään merkitystä eikä ketään kiinnosta kumpaa sukupuolta pelaaja on. Kuitenkin pelaaja ristiriitaisesti toteaa, että huomattessaan peliyhteisön asenteen naispelaajia kohtaan Star Wars -pelissä, hän salasi sukupuolensa. Hän toteaa, että vasta viime aikoina useimmat

hänen peliystävistään ovat havainneet hänen olevan nainen. On epäselvää viittaako hän sanoessaan ”pelaan yhä noita [MMORPG] pelejä ja suurin osa ystäväistäni ovat vasta viime aikoina huomanneet, että olen nainen” myös WoW:iin. Joka tapauksessa voidaan olettaa, että WoW on virtuaalisena ympäristönä hyvin paljon muiden MMORPG-pelien kaltainen, joten jos kyseinen nainen on salannut sukupuolensa muissa peleissä, hän on luultavasti tehnyt niin myös WoW:ssa.

Vaikka pelaaja sanoo, ettei kukaan ole välittänyt hänen sukupuolestaan, hänen toimintansa puhuu sitä vastaan. Jos sukupuolella ei ole merkitystä, miksi se pitää salata? Pelaaja ei ilmeisesti ole uskaltanut kertoa sukupuoltaan ennen kuin vasta ansaittuaan mainetta hyvänä pelaajana. Naisen on siis todistettava ensin olevansa hyvä pelaaja, vasta sitten hänen sukupuolestaan ei mahdollisesti välitetä. Seuraavassa lainauksessa pelaaja toteaa, ettei kukaan kiinnittänyt häneen huomiota hänen pelatessaan päätankkia pelissä Star Wars: The Old Republic. Samalla hän kuitenkin toteaa, että yleensä se, että hän pelaa mieshahmolla, on kiinnittänyt huomiota WoW:n raideissa. Ilmeisesti silloinkin sukupuoleen on kiinnitetty huomiota ainakin sen verran, että mieshahmolla pelaava nainen on herättänyt huomiota. Kommentin tässä vaiheessa käy kuitenkin ilmi, että vaikka pelaaja on kohdannut aiemmin ”peliyhteisön asenteen naispelaajia kohtaan”, ilmeisesti hän kuitenkin kokee voimakkaasti, että tässä uudessa killassa, johon hän on liittynyt, kukaan ei kiinnittänyt huomiota hänen sukupuoleensa, vaikka hänen äänensä paljasti hänen olevan nainen.

I'm even playing SWTOR now and did my first raids last night on Mumble with a new Guild I just joined this week, I was the main tank. ...Suprise, no one cared! (I'm even playing a male toon, which usually caught people's attention on my WoW raids.) (Syriny)

Syriny'n kommentteista tulee myös hyvin esille se, mikä aineistossa oli melko yleistä: se, että pelit nähdään yksinomaan miesten harrastuksena. Pelaaja sanoo, ettei juuri kukaan kysynyt hänen sukupuoltaan, koska kaikki olettivat hänen olevan mies. Muissakin tutkimuksissa MMORPG-peleistä on todettu, että pelaajat uskovat tuntemattoman pelaajan olevan aina mies (Nardi 2009, 160).

Toinen naispelaaja suhtautui yhtä voimakkaasti ketjun aloittaneeseen kommenttiin:

I'm a gamer, and has been so since 1994 - And I also happen to be female, but I don't care about genders at all like all those "female gamers" - you "feminists" put yourself into a "special" case, feeling special just because you are female games. What you've listed there, is nothing I have ever, ever, ever encountered as a "female" gamer. (Again, I just consider myself a gamer, because gender doesn't matter !@#\$ to me, neither should it matter to you)

Guess what! you are no different than from the guys - stop seeing yourself as different, and just enjoy the game. (Valja)

Todennäköisesti edellisten aineistoesimerkkien mukainen ajattelu pelin tasa-arvoisuudesta kuitenkin johtuu vain siitä, että halutaan niin kovasti uskoa, että peli on tasa-arvoinen, ettei epätasa-arvosta kertovia merkkejä oikeastaan edes suostuta näkemään. Ongelmien kieltäminen on muodostunut kyseessä olevien naisten selviytymisstrategiaksi. Vaikka oma sukupuoli pitäisi salata, puhutaan kuitenkin tasa-arvosta.

Aineistoesimerkistä näkyy, miten hegemonista maskuliinisuutta (Connell 1995) ylläpidetään pelimaailmassa. Kyseiset pelaajat eivät joko usko mitä syrjinnästä puhuvat naiset sanovat tai uskovat heidän liioittelevan. Ei ole kuitenkaan syytä olettaa, että kukaan vain hovin vuoksi kirjoittaa foorumeille syrjäntäkokemuksista, jos niitä ei todellisuudessa ole. Toki on täysin mahdollista, että ihmiset liioittelevat purkaessaan suuttumustaan foorumeilla, mutta sellaisessakin tapauksessa liioittelun pohjana kuitenkin mitä luultavimmin on aito kokemus jonkinasteisesta syrjinnästä. Myös tutkimustulokset puhuvat sen puolesta, että World of Warcraftin maailma on maskuliinisen hegemonian tyyssija ja että naiset ovat pelissä alisteisessa asemassa (ks. esim. Nardi 2009). On toki mahdollista, että osalla naisista ei ole minkäänlaisia kokemuksia syrjinnästä mutta ei pidä unohtaa, että vaikka nainen kokee, ettei mitään syrjintää tapahdu, sitä voi silti tapahtua hänen huomaamattaan kuten jo aiemman aineistoesimerkin kohdalla todettiin. Toisaalta se, ettei joillakuilla ole minkäänlaisia syrjäntäkokemuksia, ei muuta mihinkään sitä tosiasiaa, että joillakin niitä on. Aineistosta käy ilmi, että pelimaailman maskuliininen hegemonia tuottaa ainakin joillekin naisille kokemuksia syrjinnästä. Toisaalta sukupuolella vaikuttaisi olevan merkitystä toisinaan silloinkin, kun pelaaja ei itse koe sukupuolella olevan vaikutusta pelaamiseen. On mielenkiintoista, että kommentit

ovat niin erilaisia keskenään. Joku puhuu tasa-arvosta silloinkin kun joutuu salaamaan sukupuolensa ja joku toinen taas kokee kohdanneensa julmaa syrjintää.

Kommenttien ristiriitaisuus selittyy jälkimodernin sukupuolentutkimuksen teorian mukaisella ymmärryksellä prosessinomaisesta subjektiudesta ja identiteettien moninaisuudesta. Ei ole olemassa mitään yhtä ja tiettyä naisolemusta, joka kokee syrjivän kohtelun yhdellä tietyllä tavalla. Subjektius on pirstaleista ja identiteetit tilannekohtaisia. (Julkunen 2010, 48). Naiset tulkitsevat tilanteita hyvin eri tavoin ja siksi kokemukset syrjinnästä voivat olla hyvinkin erilaisia. Tällöin myös naisten selviytymiskeinot saattavat olla täysin toisistaan eroavia. Yhdelle syrjinnän kieltäminen on avain henkiseen vapautumiseen kun taas toinen voi kärsiä syvästi kohtaamistaan ongelmista ja alkaa vältellä kokonaan vaikeita tilanteita.

6.2 Sukupuolisopimus virtuaalimaailmassa

Tutkimusaineistossa jotkin kommentit, joissa perusteltiin sitä, miksi tasa-arvosta pelimaailmassa ei tulisi puhua, liittyivät pelin näkemiseen täysin omalakisena kokonaisuutenaan, jota ei saa kyseenalaistaa reaali maailman moraalikäsitteiden avulla. Suurimassa osassa kommentteja kuitenkin korostettiin sitä, että virtuaalimaailmassa voi odottaa täsmälleen samanlaista käytöstä kuin reaali maailmassa. Mielenkiintoista oli, että molemmilla argumenteilla perusteltiin seksismin ja syrjinnän olemassaoloa WoW:n maailmassa. Ne, joiden mukaan fantasiamaailmaa ei saa kyseenalaistaa, koska se toimii oman logiikkansa mukaisesti, perustelivat näkökulmaansa esimerkiksi seuraavasti:

Why can we participate in a discussion like, lets say cars and motorbikes existing in Warcraft and not sexism? Because the former type of discussion is the exact opposite of the latter.

We argue about whether or not a car is fit for the Warcraft Universe because we accept the World created by Blizzard, in a literary way that is. Using a poststructuralist expression: We suspend our disbelief in Warcraft. We assume, while playing the game that there is a coherent and structured Universe we are immersed in and we ask ourselves how would a Motorbike fit

into that coherent vision. So: we accept the Universe of Warcraft and THEN we ask if something from the real world has a place in it.

When we ask if sexism is OK in game, we are judging the game from the outside. We accept, first, that the values in the real world are to be uphold everywhere, even in a videogame. Then, we go looking for videogames that have this feature and ask whether or not they should have it. In this case we are not accepting the vision laid before us. (Trum)

Tässä kommentissa seksismi WoW:ssa yritettiin siis legitimoida perustelemalla, että virtuaalinen ympäristö on oma kokonaisuutensa, eikä sen tarvitse olla reaali maailman kaltainen. Edellisen kaltaiset näkökulmat virtuaalisen näkemisestä omalakisena kokonaisuutenaan olivat aineistossa kuitenkin harvinaisia. Jotkut tosin perustelivat esimerkiksi pelaajien seksististä käytöstä toteamalla, että ”peli on vain peliä”, mutta näissä puheenvuoroissa ei ollut kuitenkaan nähtävissä samanlaista selvää tulkintaa virtuaalisesta omana kyseenalaistamattomana maailmana, vaan lausetta käytettiin ennemminkin välttelemään aihetta. Nämä pelaajat saattoivat olla miehiä, jotka eivät halunneet sen enempää syventyä tasa-arvon aiheeseen, koska heillä ei ole tarvetta siihen: heitä ei haittaa, jos naisia ei kohdella tasa-arvoisesti, koska he eivät ole naisia. ”Peli on vain peliä” -kommentti ei siis välttämättä tarkoita pelimaailman näkemistä reaali maailmasta erillisenä, vaan sitä käytetään, koska sillä on helppoa kuitata mahdolliset valitukset pelien sisällöstä ja pelaajien käytöksestä. Esimerkiksi eräs pelaaja kommentoi aihetta seuraavasti:

We say that simply causes sex and real life related stuff should not take place in any games, this being wow, aion, age of conan, lord of the rings online, or any other game.

A game is a game, thats it. (Cucela)

Kommentti vaikuttaa juuri aiheen välttelyltä sekä sen lyhyiden vuoksi että myös sen takia, ettei pelaaja oikeastaan pysähdy miettimään kommenttiaan sen enempää. Hän sanoo, etteivät reaali maailman asiat kuulu peliin, mutta ei havainnollista toteamusta millään tavalla. Hän ei

sano mitään esimerkkejä tai muulla tavoin kerro millainen tilanne pelissä hänen mielestään tällä hetkellä on. Toteamus jää siis perustelematta eikä kerro pelaajan näkökulmasta paljoakaan. Jos pelaaja olisi kirjoittanut enemmän, olisi voinut tehdä enemmän tulkintoja hänen kokemusmaailmastaan. Nyt kommentti vaikuttaa aiheen välttelyltä. Seuraavassa on kommentti toiselta pelaajalta, joka käyttää samaa ”peli on vain peliä” -lausetta. Pelaaja kommentoi aihetta monta kappaletta ja siksi hänen näkökulmansa alkaa hahmottua alussa esitetyn lausahduksen takaa.

Pelaaja käyttää ensin ”peli on vain peliä” -lausetta mutta jatkaa kuitenkin sanomalla, että peleillä on erityinen tapa tuoda esille pelaajien tunteita, ideoita ja mielipiteitä pelaajan itsensä toimien kautta. Jos peleillä on merkittävä taipumus tuoda esiin pelaajien mielipiteitä, peli ei silloin olekaan ”vain peliä”. Jos pelaajien mielipiteet tulevat esiin hänen tomissaan, käy ilmi, ettei pelaaja pelaakaan ”ilman mieltä”. Pelaajan kommentti on siis hyvin ristiriitainen. Samanlaista ristiriitaisuutta esiintyi muidenkin pelaajien kommenteissa. Ensin sanottiin, ettei sukupuolella ole mitään väliä, tai että peliä pelataan ”ajattelematta mitään” ja kuitenkin heti perään käykin ilmi, että sukupuolella onkin ollut merkitystä ja että peliä pelaavat tuovat esiin mielipiteitään ja tunteitaan.

I don't understand why the "it's just a game" argument is being dismissed. It still has validity.

Well, maybe not just "it's just a game", more as "it's just WoW".

Games, like any media, are designed with a certain purpose. And they have the extraordinary ability to convey emotions, ideas and opinions through the actions of the player itself. However, sometimes a game is just that. A game. For entertainment. WoW is one of those games. (Elvalad)

”Peli on vain peliä” -kommenttia käytetään siis vain perustelemaan käyttäytymistä pelissä. ”Peli on vain peliä” -kommentti ei kuitenkaan tarkoita, että pelaajat pelimaailmassa toimisivat reaali maailmasta poikkeavasti. Lause on retorinen keino vältellä aihetta syrjinnästä.

Pelaajien on vaikea konkreettisesti keksiä, miten täydellisen tasa-arvon voisi tuoda peliin. Pelaajat ehdottavat tasa-arvon kehittämiseksi tehtäviksi toimenpiteiksi vain vaatetuksen muuttamisen siten, että pelaaja saa itse tehdä enemmän valintoja. Yksi pelaaja otti myös esille

mahdollisuuden ottaa yhteyttä Blizzardiin, jos kokee kiltakavereiden syrjivän itseään. Sukupuoleen ja stereotypioihin liittyvän keskustelun merkitystä painotetaan myös joissakin kommentteissa.

Seuraavassa on lainaus edellisen aineistolainauksen jatkosta, jossa tulee esille se, että pelaajien on haasteellista keksiä, millaisia konkreettisia tasa-arvoa edistäviä asioita peliin voisi tuoda. Pelaaja ehdottaa vitsaillen peliin hassua tehtävää, joka edistäisi ymmärtämystä sukupuolivähemmistöjä kohtaan. Vaikkakin toteamus on vitsi, se kertoo sen, ettei pelaaja keksi mitään konkreettista tapaa tuoda peliin lisää tasa-arvoa. Pelaajan koko kommentissa on luettavissa oletus siitä, että jos pelistä halutaan tehdä tasa-arvoista, se näkyisi siinä räikeällä, peliin kuulumattomalla tavalla. Hän sanoo samaa Bond-elokuvista kuin WoW:stakin. Hänen mukaansa Bondin kuuluu ampua vihollisia sen sijaan, että keskustelisi naisten asemasta. Pelaaja olettaa, että tasa-arvo on aiheena jotakin, mitä painotettaisiin liikaa, jos haluttaisiin tiedostetusti tehdä tasa-arvoinen mediatuote. Ajatus tasa-arvosta mediatuotteissa tuntuu hyvin kaukaiselta pelaajan mielestä. Pelaajan kommentti kertoo enimmäkseen siitä, että tasa-arvoon liittyvät asiat ovat haasteellisia pelaajien käsittellä.

I enjoy a bit of intellectual stimulation as much as the next guy but really, WoW is not my main source for it nor do I want it to be. It's mindless, brain dead fun. It's like a movie. You don't go into a cinema and buy a ticket for a Bond Film, expecting to hear Bond's views on women, you expect him to go shoot some dudes. In the same way, you don't go into a Schindler's List viewing expecting a huge slo-mo gun fight to break out. That's not their intention...

....So, yeah, what I'm saying is, I don't want to log in after a long day at work, do a few quests, before Varian Wrynn puts a hand on my shoulder and says "Son, it's okay for a man to love another man. Now go kill 10 boars." (Elvalad)

Silloin kun keskusteltiin siitä, mitä pelimaailmassa voisi tehdä tasa-arvon edistämiseksi, nähtiin, että tasa-arvo muuttaisi pelimaailma jotenkin oleellisesti tylsemmäksi ja epäuskottavammaksi. Minkä vuoksi sitten tasa-arvon lisääminen tekisi pelaajien mielestä pelistä tylsää? Tähän löytyy vastaus kommentteja huolellisesti lukiessa. Esimerkiksi pelaaja nimeltä Amethin puhui tasa-arvoa vastaan näin:

The more rules that developers of games have to follow, the less imaginative they can be with the design.

If you project all modern day values into a game then that game would reflect real life which is the exact thing people log on to get away from, besides it would be boring as hell. (Amethin)

Pelaaja ei huomaa kun sanoo, että pelisuunnittelijoiden ei pitäisi noudattaa reaali maailman sääntöjä, että Blizzard on noudattanut näitä sääntöjä esimerkiksi tehdessään pelistä kohtuullisen tasa-arvoisen hahmojen vaatetuksen suhteen. Sekä tästä että edellisestäkin aineistoesimerkistä käy hyvin ilmi, että pelaajat olettavat, että tasa-arvo ilmenisi pelissä päälleliimattuna, muusta pelistä erottuvana asiana.

Tätä toteamusta voi perustella myös sillä, miten ristiriitaisia kommentit toisinaan ovat. Pelaajat sanoivat, ettei sukupuolella ole väliä, mutta kuitenkin kuvasivat pelitilanteita, joissa sukupuolella olikin merkitystä. Näissä kommentteissa tasa-arvoksi nimitettiin esimerkiksi sellaista tilannetta, jossa naisen oli salattava sukupuolensa pelikavereilta. Tasa-arvon käytännön merkityksiä ja ilmenemismuotoja on siis vaikea hahmottaa, ja eri ihmiset tulkitsevat samankaltaisia tilanteita joskus täysin eri tavoin.

Pelaajien keskustellessa naisten pelaamista rooleista esille tuli myös mielipide, jonka mukaan WoW:a pelaavat naiset eivät ole tavallisia naisia. Osa pelaajista uskoo, että naispelaajat ovat ”miehekkäämpiä” kuin muut naiset. Mahdollisesti he ovat siis kyseisten pelaajien mukaan enemmän kilpailuhenkisiä ja kiinnostuneempia taistelemisesta kuin ”tavalliset tytöt”.

Another thing: Girls in WoW are not the average girl you'd meet in real life.

Right now gaming for girls is still quite rare, and in development. I'm sure that in a few years gaming will become normal for girls, but right now it is seen as "weird" by some people. That's why the average girl won't be playing WoW, and you are more likely to run into a more "manly" girl in WoW, than in real life...

...P.S. I don't mean anything I said in a bad way. I'm not saying all girls playing WoW are more "manly", and I'm certainly not saying that it's a bad thing to be less "girly". (Kadir)

Pelaajan kommentista huomaa, miten selvästi tietyt ominaisuudet ihmisessä yhdistetään joko naiseuteen tai miehisyyteen. Kommentin mukaan pelaamisesta ja siihen liittyvistä motivaatioista kiinnostuneen naisen täytyy olla "miehekäs", koska ei ole naisellisista olla kiinnostunut peleistä. Huomattavaa kommentissa on myös se, että pelaaja kuitenkin esittää kommentin lopussa, että ei ole huono asia olla vähemmän tyttömäinen ja enemmän miehekäs. Pelaajan kommentissa siis maskuliiniset asiat määrittyvät paremmiksi feminiinisiin nähden.

Kommentti voidaan nähdä sukupuolisopimuksen (Hirdman, sit. Liljeström 2004, 126) heijastumana. Pelaaminen luokitellaan miesten harrastukseksi. Tällöin oletetaan, että pelaava nainen ei ole "tavallinen" nainen, vaan hänellä on poikkeavia luonteenpiirteitä. Pelaaminen nähdään perin juurin maskuliinisena toimintana, jolloin pelaava nainen määrittyy "miehekkääksi". Pelaaminen on miehille itsestäänselvyys, eikä muuta mihinkään heidän mieheyttään. Naisille pelaaminen on harvinaista eikä sallittua, joten pelaaminen aiheuttaa heidän tulkitsemisensa maskuliiniseksi. Samalla kommentti kertoo siitä, että maskuliiniset asiat määrittyvät feminiinisiä tärkeämmiksi. Sukupuolisopimukseen kuuluu, että feminiininen on maskuliiniselle alisteista.

Sukupuolisopimus juontuu reaali maailman käytännöistä. Tietyt asiat kuuluvat naisille ja tietyt asiat miehille. Pelaaminen on miesten alaa ja siksi pelaavasta naisesta tulee ulkopuolinen. Kuitenkin monia naisia kiinnostaa pelaaminen ja siksi he käyvät taistelua sukupuolisopimuksen muuttamiseksi osallistumalla toimintaan, joka perinteisesti ei ole ollut heille soveliaista. Tässä tulee esille sukupuolijärjestelmän muuttuvuus.

Tätä kommenttia on hyvä käsitellä myös hegemonisen maskuliinisuuden (Connell 1995) käsitteen avulla. Pelaaminen on pelaajien mielestä miehekästä toimintaa ja siksi pelaava nainen on poikkeus normista. Pelimaailman hegemoninen maskuliinisuus rajaa siis ulos naispelaajat. Poissulkeminen ei kuitenkaan aina tarkoita konkreettista ryhmästä pois sulkemista, vaan naisten asettamista "toisiksi" ja miesten määrittymistä normiksi. Tällöin pelaajat saattavat hyvinkin ottaa naisen mukaan vaikkapa raidiin mutta osoittavat hänelle

esimerkiksi kielenkäytön avulla, että nainen poikkeus eikä samanarvoinen kuin miespelaaja (ks. myös Nardi 2009, 153–156).

Pelaajat käyttivät jonkin verran käsitettä ”gamer girl”. Siitä puhuttiin nimenomaan käsitteenä. Eri pelaajat tulkitsivat käsitettä eri tavoin. Useimmat kokivat sen alleviivaavan pelaajan sukupuolta, tarkoittaen samalla naispelaajan olevan ”huonompi pelaaja” tai vähintäänkin ”erilainen pelaaja”. Monet eivät kuitenkaan antaneet leimojen haitata pelaamistaan millään tavalla. Todettiin vain tyynesti, että ”sukupuoli ei vaikuta kykyyni pelata”. Miesten käytös kuitattiin vain naurulla:

Most people who find out I'm female in dungeons/elsewhere mostly find it interesting. I get a few jokes, and occasionally I have guys hit on me, but I just laugh it all off. I know I can play just as well as anyone else, and just as terribly as anyone else too. My gender doesn't dictate my gaming ability. (Merelehnor)

Toinen naispelaaja totesi, että on parempi nähdä itsensä ”pelaajana” eikä ”naispelaajana”. Tämä auttoi pelaajan mukaan unohtamaan sen, mitä muut ihmiset odottivat häneltä, koska hän oli nainen. Kommentin mukaan poikien taholta tuleva kohtelu on ollut pikemminkin ”ylikäsitteä” eikä vihamielistä. Siltikin kommentista huomaa, ettei tämä erityinen kohtelu kuitenkaan johdu siitä, että pojat näkisivät naispuoliset pelaajat yhtä hyvinä pelaajina. Kommentoija kehoittaa naisia pelaamaan hyvin, jotta he saisivat kunnioitusta. Poikien ”ylikäsitteä” käytös siis tarkoittaa pikemminkin sitä, että naispelaaja tarvitsee heidän mielestään erityistä kohtelua. Kommenteista käy ilmi, että naispelaajat määrittyvät erilaisiksi (huonommiksi tai heikommiksi) miespelaajiin nähden. Seuraavasta aineistokatkelmasta tulee hyvin esille, että naisen pitää todistaa olevansa hyvä pelaaja ennen kuin hän saa kunnioitusta:

...I have teenage boys going a bit OTT [over the top] when they find out I am female, but that's gaming and even life as a whole not WoW. And usually they're trying to be overly nice rather than put me down. Do well on the healing meters or whatever it is you do and you'll soon gain respect.

This bothered me a bit when I was a teenager but some great advice that moved me on from it was to see yourself as a gamer and not a girl gamer, and it makes all the difference. And get better at the game than the nasty guys, and then who

cares what they think? If you really hate it that much, don't advertise your sex, people assume all female characters are guys anyway. (Dopala)

Yksi miespelaajista kuvasi naisia näin:

Now let me clarify something before I enter the topic directly, this reply is not meant for me to get offensive at you (if that makes any sense at all) , I never disrespected a single woman and I will never do. I have much more respect to women than men although I'm a guy. It is now considered as common sense that a girl on her 18 years is more mature than a guy in the same age, I don't disregard men either, I'm a guy myself and I've seen this happening when I was at high school and used to develop better relationships with women rather than men.

Women in general have this old habit of believing that everything moves around them, it's not bad, but sometimes it causes trouble to others like this thread. I for one, I will never enter the game thinking about sexism/racism etc. I will just play the game to have fun, and if I hadn't mention earlier whether I'm a guy or a woman you would be still confused about which of those genders I really am. (Zunrin)

Kommentista voi tulkita, että pelaajien on vaikeaa ymmärtää oman toimintansa aiheuttamia vaikutuksia. Pelaaja kertoo toisen kappaleen ensimmäisessä lauseessa, että naisilla on taipumus itsekeskeisesti uskoa, että ”kaikki pyörii heidän ympärillään”. Seuraavassa lauseessa hän toteaa, ettei koskaan pelatessa mieti seksismiä, tarkoittaen sillä, ettei käyttäydy seksistisesti. Ensimmäisessä kappaleessa hän myös sanoo, ettei hän voisi koskaan suhtautua naisiin epäkunnioittavasti. Ei ole syytä uskoa, että pelaaja, jonka mukaan naiset ovat kuvatus kaltaisia, käyttäytyisi pelatessa siten, ettei kyseinen mielipide tulisi koskaan esiin hänen käytöksessään. Pelaajilla ei siis ole pelkästään vaikeuksia hahmottaa, mitä tasa-arvo konkreettisesti tarkoittaa vaan myös oman toiminnan reflektointi suhteessa tasa-arvoon liittyviin asioihin on vaikeaa. Ne pelaajista, jotka käyttäytyvät seksistisesti, eivät sitä välttämättä tiedä tekevänsä tai eivät halua uskoa sitä.

Pelaaja puhuu miehistä ja naisista essentialistisesti erilaisina. Samaa voi päätellä kommentin jatkosta:

For males, it is a common fact that every single one of us want to show his friends (or in topic his teammates in his realm) how he pawns everyone both in PvP [player versus player] and PvE [player versus environment] perspective.

For females, it is also a common fact that they will try to draw attention any way they can, and you as yourself, you could just not say anything about sexism, but you chose to do so. This for me shows that you want my (everyone's) attention to be attracted by you. (Zunrin)

Voisi sanoa, että seksismi nähdään pelissä visuaalisuuden suhteen selvästi, mutta pelaajien aiheuttamaan seksismiin suhtaudutaan niin kuin sitä ei olisi tai sitä ei haluttaisi nähdä, vaikka todistusmateriaalia siitä olisi hyvin nähtävissä. Tämä johtuu siitä, että on helpompaa suunnata kritiikkiä johonkin persoonattomaan ja etäiseen, kuten Blizzardiin, kuin kanssapelaajiin tai omaan itseensä. Kanssapelaajat tulkitaan kavereiksi, eikä heihin välttämättä haluta suhtautua kriittisesti vaan mieluummin ymmärtäväisesti ja sallivasti.

Muutamit pelaajista olettivat, että naiset käyttivät naiseuttaan hyväkseen saadaakseen etuja pelatessa. Jokunen pelaaja oli nähnyt tällaista tapahtuvan. Myös pari naispelaajaa sanoi nähneensä naispelaajan mainostavan sukupuoltaan tai flirttailevan kilta/raidjohtajien kanssa saadaakseen etuja.

I've seen women that want that special attention cause of "look at me, I'm a gamer girl", seen then flirt and hit on guild / raid leader, so that they could get extra loot or whatever.

Personally I couldn't care less if you are male or female, just do your role in raid / whatever and I'm happy. (Graminea)

Useimmiten, kun aineistossa puhuttiin naispelaajista käsitteenä, mainittiin juuri tämä naisten taipumus yrittää hyötyä sukupuolestaan. Seuraavassa lainauksessa on naispelaajan kommentti aiheesta. Hän toteaa, että pelaaja, joka sanoi naisilla olevan taipumus kuvitella, että kaikki pyörii heidän ympärillään, on oikeassa. Pelaaja käsitteellistää "naispelaajan" olevan pelaaja,

joka mainostaa sukupuoltaan hyötyäkseen siitä. ”Pelaaja” määrittyy kyseisen pelaajan puheenvuorossa joko naiseksi tai mieheksi, joka vain pelaa eikä yritä hyötyä sukupuolestaan. ”Naispelaajat” olivat pelaajan mukaan ”feministejä” kun taas ”pelaajat” tasa-arvon kannattajia. Feminismi siis määrittyi negatiiviseksi ominaisuudeksi, joka tarkoittaa pelaajan mukaan yritystä tehdä naisista erityisiä muihin pelaajiin (myös niihin naisiin, jotka eivät näin tee) verrattuna. Feminismi aatteena ei pelaajan mielestä tarkoita pyrkimystä tasa-arvoon, vaan pyrkimystä saada naiset erityisasemaan, mahdollisesti jopa parempaan asemaan kuin miehet. Se, että feminismi näyttäytyy pelaajille ”vihollisena”, kertoo siitä, ettei syrjintäkuvauksia uskota. Monilla pelaajilla on mielikuva, että pelaajat ovat tasa-arvoisia keskenään ja siksi syrjinnästä puhujat ovat joko käsittäneet väärin, liioittelevat tai käyttävät hyväkseen mahdollisuutta valittaa muiden käytöksestä. Monet pelaajat kieltävät täysin syrjinnästä kertovien puheenvuorot:

I happen to meet a lot of "female gamers" and already by themselves putting themselves into being a "female gamer" and not just a "gamer" - is a lame attempt to make them special or different than the "gamers" (gamers who are just guys and girls, aliens and animals, who like to tend to a video game for fun.

I wish all "female gamers" would !@#\$ off, and leave the rest of the "gamers" here, so we don't have to meet yet another sexism post, from desperate people, who believe their rights have been hurt due to whatever.

I'd be very happy the day all "feminists" turned into "equalists" (Valja)

Monien pelaajien esittämä toteamus, että naiset käyttävät naiseuttaan hyväkseen flirttailemalla muiden pelaajien kanssa saadakseen erilaisia etuja pelatessa, voidaan tulkita postfeministisesti voimaantuneen naisen vallankäyttönä. Seksuaalisuuttaan korostava nainen flirttailee ja tuo sukupuoltaan esille saadakseen sillä etuuksia naisellisen viehätysvoiman edessä heikoilta miehiltä. Tämä muodostuu ongelmaksi sekä niille miespelaajille, joille ei anneta samoja etuuksia kuin naiseuttaan hyväksikäyttävillä naisille että myös niille naisille, jotka eivät mainosta sukupuoltaan. Tästä näkyy postfeminismin suuri heikkous: se jättää ulkopuolelle ne, jotka eivät halua tai voi hyödyntää naiseuttaan. (Julkunen 2010, 51.)

7 Pelaajien roolivalinnat

Tässä luvussa analysoin pelaajien käymää keskustelua roolivalinnoista raideissa. Ensimmäisessä luvussa kuvaan keskustelua naisten tekemistä roolivalinnoista ja niihin vaikuttavista syistä. Tämän jälkeen perehdyn pelaajien esittämiin näkökulmiin miesten tekemistä valinnoista. Tässä luvussa osoitan, että virtuaalimaailmassa uusinnetaan reaaliaikaisessa omaksuttuja tapoja ajatella sukupuolesta stereotyyppisesti. Naiset ovat pelaajien mukaan hoivaavia ja äidillisiä, kun taas miehet vahvoja ja kilpailusta kiinnostuneita. Taistelua stereotyyppistä ajattelua vastaan kuitenkin esiintyy sekä naisten että miesten keskuudessa.

7.1 Naisten roolivalinnat

Naisten pelaamat roolit raideissa olivat suosittu puheenaihe. Selvästi puhuttaessa sukupuoleen liittyvistä aiheista roolijako tulee usein ensimmäiseksi mieleen. Se voi johtua siitä, että todellisessakin elämässä naisten ja miesten roolit ovat usein esillä. Toisaalta se voi johtua siitä, että WoW:ssa joutuu jatkuvasti valitsemaan pelaamansa roolin. Uuden hahmon luodessaan joutuu melkein heti päättämään, haluaako muokata hahmon taidot sopivimmaksi dps:n, tankin vai parantajan rooliin. Dps tarkoittaa pelaamista vahingon tuottajan roolissa. Tällöin pelaaja taistelee raidissa vihollisia vastaan tuottaen niille mahdollisimman paljon vahinkoa. Tankki puolestaan vetää vihollisen huomion itseensä eli vastaanottaa vihollisen tuottamaa vahinkoa. Parantaja pysyy taustalla huolehtien parantavien loitsujensa avulla siitä, että muut pysyvät elossa.

Yksi mielenkiintoisimmista asioista, joka käy ilmi aineistosta, on se, miten jatkuvaa pohdintaa herättää muutaman pelaajan mainitsema oletus siitä, että naiset pelaavat raideissa eniten parantajia. Ketjussa huomattavasti suurin osa naispuolisista pelaajista sanoo pelaavansa enemmän (tai pelkästään) dps- tai tankki-roolia. Lukuisat pelaajat sanovat myös tietävänsä naispuolisia dps- ja tankkipelaajia. Silti keskustelu naiseuden ja parantajan roolin yhteyden välillä on jatkuvaa. Pelaajat eivät huomaa todistusmateriaalia, joka on suoraan viestiketjusta luettavissa. Vaikka naiset sanovat, että eivät pelaa parantajan roolia, silti monet pohdiskelevat parantajan roolin sopivan naisille, koska he ovat feminiinejä. Keskustelu pyörii ilmiön ympärillä,

jota ei tämän aineiston puitteissa näyttäisi olevan olemassa. Jostakin syystä pelaajat eivät joko usko, mitä naispuoliset pelaajat sanovat tai eivät vain kiinnitä siihen mitään huomiota. Tähän eivät sorru pelkästään miespuoliset pelaajat. Osa niistäkin naisista, jotka sanovat itsekin pelaavansa mieluummin jotakin muuta kuin parantajan roolia, myös pohtivat naiseuden ja parantamisen yhteensopivuutta. Esimerkiksi eräs naispuolinen pelaaja, nimeltään Damal kertoi omia ajatuksiaan seuraavasti:

Why do girls play healers? I don't know, I really never felt the want to do it in any game I've played. But I can imagine how some would see it as a role for them - lil angels on the battlefield...

...I also haven't met girl healers in WoW yet, but I can't say I knew plenty. 4 at the most.

But on a side note, I think for the most part girls playing healers would actually be nicer and more bearable :) Don't know why, but I got a gut feeling it DOES actually mirror this or that from our female personalities. (Damal)

Kyseinen pelaaja selvästi jollakin tasolla yhdistää naiseuden ja parantajan roolin, vaikka ei itse pidä parantajana pelaamisesta eikä tunne naispuolisia parantajia. Kommentin lopussa hän toteaa, että parantajan rooli kertoo pelaajan luonteesta mutta puhuu kuitenkin koko ajan naispelaajista unohtaen miehet kokonaan. Parantajan rooli kertoo kyseisen pelaajan mielestä jotakin naisten persoonasta, mutta se ei välttämättä kerro samaa miesten persoonasta.

Parantajan roolia pidettiin sopivana naisille kahdesta syystä. Ensimmäinen syy oli se, että naiset ovat luonteeltaan ”hoivaavia”. Naiseuteen yhdistettiin voimakas ”äidillisyyys”.

I somehow think it is the 'motherhood' in girls, that appear in these "dangerous" situations.

Girls like to take care off others :) (Nadiwi)

Toisaalta vedottiin historiallisiin syihin ja todettiin, että naiset ovat aina olleet todellisen maailman sodissakin taustaroolissa. Ne pelaajista, jotka eivät nähneet mitään yhteyttä naiseuden ja parantajan roolin välillä, vetosivat siihen, että yhteiskunta on muuttunut ajan

kuluessa. Myös tässä asiassa pelaajien perustelut tulivat siis suoraan reaali maailman historiasta ja nykytilanteesta. Esimerkiksi pelaajan nimeltä Samehe kommentti liittyy tähän:

Speaking as someone in with a wife who plays, in a guild populated mostly by couples over 30, our tanks and dps are women and our healers are men.

Welcome to 2010. (Samehe)

Aiemmin on jo todettu, että WoW:a pelaajista suurin osa on miehiä ja naiset ovat vähemmistössä. Usein pelatessa ei tiedä toisten pelaajien sukupuolta. Siitä syystä on täysin mahdollista, että osa aineiston pelaajista ei ole koskaan pelannut naispuolisten pelaajien kanssa tai ei ole saanut tietää pelanneensa. Selvästi niillä pelaajilla jotka olivat pelanneet naisten kanssa, oli erilainen mielikuva roolijaosta. He eivät yhdistäneet naiseutta ja parantajan roolia. Esimerkiksi pelaaja nimeltä Alagaros kirjoitti näin:

My 48 year old mother (who I see on Sundays and play WoW with) hates healing right now.

She was much happier killing things...

...So, what was my point? Oh yes! Stereotypes and generalisations are just that, and often far less accurate than one might think. (Alagaros)

Toinen pelaaja kommentoi samaan tapaan viestiketjun aloittanutta kommenttia, jossa oletettiin naisten pelaavan vain parantajia:

I think the OP [original post] needs to broaden their sample range.... In this small guild there are several female players, only one of which likes the healer role... I'm the guilds other regular healer and the player behind this toon is male! (Though I have an 85 hunter and am raising a warrior tank next... variety is the spice of life *g*)

My partners main is a DK Just being raised to max level and she is going to have a go at tanking as that appeals to her... healing does not. (Haildur)

Mitkä naisten antamat syyt roolivalinnoilleen sitten olivat? Dps-rooli oli selvästi suosituin naisten keskuudessa. Harva perusteli valintaansa sen kummemmin. Ilmeisesti valintaa ei pelaajien mielestä tarvinnut perustella, vaan pidettiin itsestään selvänä miksi DPS-rooli oli monelle mieluinen. Muutaman kommentista saattoi lukea, että DPS-rooli näyttäytyi pelaajille ”aktiivisena ja hauskana” roolina parantamisen ollessa ”tylsää”. Kiinnostusta dps-rooliin perusteltiin esimerkiksi näin:

And to the OP [original post]: 19 year old female here. Always played melee (dps) classes and always will. Can't stand the thought of standing back healing, whilst the others are at the forefront having all the fun shedding blood! (Icurka)

Toinen pelasi montaa roolia ja perusteli valintojaan vetoamalla vaihtelunhaluun:

Personally, I have characters that fit all roles, and I change between them depending on what I feel like doing. For me it is simply a case of "I feel like <tanking/healing/DPSing> today". I raid on a priest as a healer simply because the guild needs healers. (Triggy)

Yksi niistä harvoista naisista, jotka pelasivat parantajan roolia, perusteli valintaansa stereotyyppisellä feminiinisellä suojeluhallulla. Seuraavassa lainauksessa on kyseisen pelaajan perustelu valinnalleen. Hän ei kuitenkaan varsinaisesti sano pelaavansa itse parantajaa, koska se vetoaa hänen suojelemaan puoleensa, vaan hän puhuu yleisellä tasolla. Vasta viimeisessä lauseessa hän sanoo pelaavansa parantajaa ilmeisesti siitä syystä, ettei muutakaan vaihtoehtoa ole dps:n ollessa vastenmielistä (mahdollisesti väkivallan takia?) ja tankkaamisen ollessa liian pelottavaa. Vaikuttaa siltä, että hänen perustelunsa parantamiselle olisi otettu muiden puheista, vaikka tosiasiassa hän pelaa sitä, koska ei löydä muutakaan mieluista vaihtoehtoa. Hän ei kuitenkaan koe parantamisen olevan itselleen antoisaa sen vuoksi, että hän erityisesti haluaisi huolehtia muista. Tästä yksittäisestä kommentista voi kuitenkin jossakin määrin lukea, että roolijako perinteisen mallin mukaan oli enemmän pelaajan mieleen, sillä hän ”vihaa” dps-roolia ja tankkaaminen on hänen mukaansa pelottavaa. Tämä kommentti oli aineistossa kuitenkin ainoa laatuaan.

For the ones that stick to healing i guess its like others said, healing is more of a caring protective role which is why it might cater to some females. I myself only play as healers, i hate dpsing and tanking scares me :O (Batuna)

7.2 Miesten roolivalinnat

Aineistossa kiinnitettiin paljon huomiota myös miesten tekemiin valintoihin. Osa pelaajista kommentoi, ettei usko parantamisen olevan naisten suosima rooli vaan rooli, jota miehet eivät halua. Todettiin, että miehet haluavat ennemmin rankempia ja rohkeita rooleja. Väkivalta yhdistettiin voimakkaasti mieheyteen. Oletettiin, että ”kovana jätkänä” oleminen oli ihanne monelle miespelaajalle. Parantajana pelaava mies saattoi jopa määrittää pelaajien mielikuvissa ”homomaiseksi” eli heikoksi ja naiselliseksi. Eräs miespuolinen pelaaja nimeltä Kadir kertoi tilanteesta näin:

Men like to be the tough guy. That's why Paladins, Warriors and DKs are the most played class, and why rogues and warlocks are the least played classes. It's because a rogue isn't tough and brave, but just a sneaky bastard using dirty tricks.

Healing is the same. It isn't a tough job like tanking or dpsing. You don't take all the damage and you don't kill things, You just keep other people alive, which is not "brave".

That's why some men might think they'd be weak, or "gay" if they decided to play a healer. Women tend to care a bit less about stuff like that. They don't care about being feminine, because they are feminine. So that's why the few women in WoW tend to play healers just as much as anything else. And as said before, there is also the occasional women tank. (Kadir)

Pelaajan vastauksessa näkyy, että pelimaailmassa ”kova” maskuliinisuus määrittyy arvokkaammaksi kuin ”pehmeä” maskuliinisuus. Parantajamies on pelaajien mielestä

homomainen, koska hän ei pelaa rohkeaa roolia, vaan pitää vain muut elossa. Tälle mielipiteelle oli myös vastakkaisia mielipiteitä, joissa pidettiin täysin itsestäänselvänä, että miesparantajia oli paljon ja että heitä arvostettiin samalla tavoin kuin muitakin.

Kommenteissa näkyy siis taistelu hegemonisesta maskuliinisuudesta (Connell 1995, 76–77) jolla tarkoitetaan maskuliinisuuden muotoa, joka on saavuttanut yhteiskunnassa valta-aseman. Hegemoniseen maskuliinisuuteen verrattuna sekä naisellinen että toisenlaiset maskuliinisuudet ovat alisteisessa asemassa. Miehet käyvät pelimaailmassakin keskenään valtakamppailua.

Homoudeksi määrittyy kaikenlaiset poikkeavuudet, kuten naiselliset eleet, tunteellisuus ja heikkous. Homous ei siis tässä yhteydessä viittaa seksuaaliseen suuntautumiseen vaan on pikemminkin luonteenpiirre. Hegemonisen maskuliinisuuden tavoittelun hintana on, että naiset määrittyvät alempiarvoisiksi ja samoin käy myös useille miehille. (Julkunen 2010, 58.) Edellisestä aineistonäytteestäkin näkyy, että pehmeä, feminiini käytös määrittyy kovempaa maskuliinisuutta huonommaksi virtuaalisessa maailmassa. On mahdollista, että pelimaailmassa työväenluokkainen ja keskiluokkainen maskuliinisuus (Morgan 2005, sit. Julkunen 2010, 65) taistelevat keskenään. Työväenluokkaiseen maskuliinisuuteen voi kuulua seksistisyys, kun taas keskiluokkainen maskuliinisuus on työväenluokkaista feminiinisempää ja korrektimpaa.

Seuraavassa lainauksessa on erään pelaajan vastaus edelliseen kommenttiin. Pelaaja uskoo, että ”ovelat pahikset” vetoavat naisiin ja siksi miehet pelaavat mielellään näitä hahmoja. Pelaaja uskoo myös iän vaikuttavan hahmovalintoihin siten, että nuoret miehet valitsevat mieluummin voimakkaita ja vanhemmat puolestaan enemmän ”charmikkaita” hahmoja. Tästä huomataan, että pelaajat ajattelevat stereotyyppisesti, että ”ovelan roiston” rooli kuuluu miehelle, ei naiselle ja että naiset viehättyvät sellaisesta maskuliinisuudesta.

Are you serious? Rogues are a class not played by guys because they're not manly enough? Duuude! Sneaky, cunning bastards, rogues with golden hearts (rugged, if need be) and intelligent frauds are one of the most alluring types. Women love them. And men love to be what women love.

From what I've seen, so far, the older the guy is, the more likely he will choose a class like Rogue or Mage. If they actually choose a class to feel it, not only to

enjoy mechanics. Younger boys will more likely go for brutes like Warriors, but they don't yet get that charm > muscles :D (Damal)

Myös kilpailullisuus liitettiin nimenomaan mieheyteen. Katsottiin, että miehet välittävät naisia enemmän kilpailemisesta. Roolivalintoihin liitettiin myös käytännön syitä, joiden uskottiin vaikuttavan valintaan.

DPS is definately the glory role so I would guess normally appeals to mens competativeness more than women. Tanking is a thankless task with the highest repair bill so they seem to be few and far between. (Anushka)

Muutamit pelaajat kertoivat, pelaavatko he nais- vai mieshahmolla. Perusteluina tähän sanottiin lähes yksinomaan se, että pidettiin jomman kumman sukupuolen ulkonäöstä tai animaatioista eli hahmon tekemistä liikkeistä enemmän. Hahmoon samastumisesta ei puhunut juuri kukaan, joten mahdollisesti molempiin sukupuoliin pystyttiin samastumaan. Toisaalta nekin, jotka sanoivat pelaavansa tosielämän sukupuolta vastaavalla hahmolla, perustelivat asiaa vain animaatioilla. On kuitenkin mahdollista, että myös voimakkaampi samastuminen samaa sukupuolta olevaan hahmoon saattoi olla yksi syy, sitä ei vain mainittu. Jos keskustelu olisi pyörinyt enemmän juuri tässä aiheessa, olisi tämä saattanut tulla esille. Nyt pohdinta sukupuolivalinnalle oli vähäistä ja keskityttiin sen sijaan miettimään roolivalintoja.

8 Yhteenveto ja johtopäätökset

Tutkimuksessani olen selvittänyt sukupuolen merkitystä World of Warcraftin pelimaailmassa pelaajien viestiketjuissa esittämien kommenttien perusteella. Olen myös tutkinut pelintuottajan roolia sukupuolen tuottamisessa ottamani kuvamateriaalin avulla. Tutkimustulokseni osoittavat, että WoW:n maailmassa on selvästi nähtävissä jako sukupuolten välillä. Naiset ovat alisteisessa asemassa miehiin nähden. Azerothin maailma on maskuliinisen hegemonian tyyssija. Naiset eivät kuitenkaan koe pelimaailmaa kovinkaan rajoittavana, vaan heillä on omat keinonsa olla välittämättä alisteisesta asemastaan. Naiset eivät anna stereotyyppisen naiskuvan rajoittaa pelaamistaan. Heidän roolivalintansa pelatessa perustuivat siihen, mikä heidän mielestään on kiinnostavinta. Vaikka monet pelaajat yhdistävät mielikuvissaan naiseuden ja parantajan roolin, tutkimukseni aineiston naiset kuitenkin pelaavat mieluummin aktiivisia ja väkivaltaisia rooleja. Naisilla on siis selvää näyttöä siitä, etteivät he sovi miesten esittämään stereotyyppiseen naiskuvaan, jonka mukaan naiset ovat hoivaavia eivätkä ole kiinnostuneita väkivallasta ja kilpailusta. Stereotypiat elävät useiden pelaajien mielikuvissa, mutta stereotyyppinen ajattelu ei kuitenkaan vaikuta naisten tekemiin roolivalintoihin pelitilanteissa siten, että valittaisiin parantajan rooli. Tutkimukseni osoittaa, että sukupuolta koskevat reaalimaailman käsitykset uusinnetaan virtuaalimaailmassa stereotyyppisen ajattelun kautta.

Maskuliininen hegemonia (Connell 1987, 1995) näkyy pelaajien mielipiteissä selvästi ja tulee toisinaan esille naisten epätasa-arvoisena kohteluna. Naisille tämä ei kuitenkaan ole mikään suuri ongelma, koska he ovat oppineet sopeutumaan vallitsevaan tilanteeseen. Naiset eivät yleensä anna miespelaajien kommentoinnin vaikuttaa lannistavasti, vaan he toteavat, että sukupuoli ei vaikuta heidän kykyynsä pelata. Miespelaajien esittämät stereotypioihin perustuvat kommentit otetaan vastaan rauhallisin mielin. Tällöin pelaajat myös kyseenalaistavat maskuliinista hegemoniaa toteamalla, että sukupuoli ei tee heistä huonompia pelaajia. Taistelua sukupuolten välisen tasa-arvon saavuttamiseksi ja stereotyyppistä ajattelua vastaan esiintyi sekä naisten että miesten keskuudessa.

Usein epätasa-arvo pelissä kiellettiin täysin. Ongelman kieltäminen kertoo siitä, miten paljon pelaajat haluavat uskoa tasa-arvoiseen pelimaailmaan. Tasa-arvo on pelaajille jotakin niin tärkeää, että siitä muodostuu illuusio. On helpompaa hyväksyä nykyinen tilanne ja keskittyä

kokonaan muihin asioihin. On kenties nähty, että tasa-arvon eteen taisteleminen on vaikeaa ja kuluttavaa ja siksi taistelu vaikuttaa monen pelaajan mielestä turhalta. Maskuliinista hegemoniaa ylläpidetään virtuaalimaailmassa myös tällä tavoin. Tässäkin asiassa pelaajat käyttäytyvät samoin kuin reaali maailmassa. Sukupuolentutkimuksessa on todettu, että naiset hyväksyvät sukupuolijärjestelmän hierarkkisuuden (Liljeström 2004, 126). Yhteiskuntamme tila näkyy virtuaalimaailmassa hyvin selvästi. Ihminen toimii virtuaalisessa maailmassa aina reaali maailmassa muokkaantuneen persoonansa mukaan vaikka ei sitä pelatessa tiedostaisikaan.

Pelaajien kommentit ovat tässä asiassa hyvin erilaisia, mikä kertoo tasa-arvon käsitteen vaikeudesta. Eri ihmiset tulkitsevan tasa-arvon eri tavoin. Samankaltaisetkin tilanteet voivat saada pelaajasta riippuen täysin päinvastaisia merkityksiä. Toinen tulkitsee pelimaailmassa vallitsevan maskuliinisen hegemonian olevan täydellistä syrjintää ja ahdistavaa naisen alistamista. Toisen mielestä pelimaailma on tasa-arvoinen, vaikka pelaaja joutuisi salaamaan sukupuolensa. Yleisimmin viestiketjujen keskusteluissa tiedostetaan, että ongelmia on, mutta niitä ei pidetä kovinkaan haasteellisina. Aineistossa vain harva pelaajista kokee pelikulttuurin olevan niin vaikea naisille, että pelaaminen kärsii sen vuoksi merkittävällä tavalla. Pelaajien erilaiset mielipiteet selittyvät identiteettien moninaisuudella (Julkunen 2010, 48). Pelaajat kokevat saamansa kohtelun toisistaan eriävillä tavoilla. Naiset eivät ole homogeeninen joukko vaan erilaisia keskenään. Jokaisen omat elämäkokemukset ja persoonallisuus muokkaavat tapaa tulkita pelimaailmaa ja peliyhteisön käytöstä.

Analyysini hahmojen ulkonäöstä ja vaatetuksesta osoitti seuraavaa. Ensinnäkin pelistä huomaa, että molempia sukupuolia stereotyyppitellään. Aineistosta huomaa selvästi nykyajan kauneusihanteet. Naisen on oltava hoikka ja siro rakenteinen. Miehen rooli on olla voimakas. Virtuaalimaailman sukupuolisopimukseen (Hirdman, sit. Liljeström 2004, 126) kuuluu kuva-aineistoni mukaan naisen heikkous ja miehen voimakkuus. Kuitenkin molemmat sukupuolet puetaan toisinaan paljastaviin vaatteisiin, jotka on selvästi tehty vastakkaisen sukupuolen mielenkiinnon herättämistä varten. Molemmat sukupuolet ovat siis katseen kohteita, eivät vain naiset.

Toinen merkittävä tutkimustulos hahmojen ulkonäöstä on se, että sukupuolta korostetaan hyvin paljon, vaikka teknisen pelattavuuden kannalta hahmon sukupuolella ei ole mitään merkitystä. Näissä molemmissa asioissa, sekä hahmojen ulkoisessa olemuksessa että

sukupuolen vaikutuksen jättämisessä hahmojen ulkonäköön, näkyy Blizzardin pyrkimys tehdä pelistä tasa-arvoista. Pukeutumisen suhteen siinä on pitkälti onnistuttukin, sillä molemmat sukupuolet on laitettu katseen kohteiksi. Hahmojen ruumiin mallista voi kuitenkin lukea, että naisen rooli on olla miestä heikompi. Tässäkin käy ilmi virtuaalimaailman sukupuolisopimus. Kolmas tärkeä tutkimustulos pelihahmojen ulkonäöstä on se, että sukupuolen painottaminen peleissä johtuu myös siitä, että pelaajan on helpompi nähdä hahmo oman itsensä representaationa silloin, kun hahmo on sukupuolitettu. Kuten pandojen kohdalla huomattiin, eläimestä tulee ihmismäinen ja samalla representaatio pelaajasta, kun se sukupuolitetaan. Pelaaja on tottunut reaali maailmassa ilmaisemaan sukupuoltaan. Sama tarve pysyy virtuaalimaailmassa.

Massiivimoninpeleissä pelaaja pelaa fantasiamaailmassa aktiivisena toimijana, jonka reaali maailmassa muokkaantuneet käsitykset ja mielipiteet tulevat pelatessa esiin. Pelatessa reaali n virtaa virtuaaliseen ja päinvastoin. Pelihahmo on representaatio meistä itsestämme ja pelihahmomme surut ja ilot ovat meidän surujamme ja ilojamme. Pelimaailmat ovat etenkin sosiologiselle tutkimukselle antoisia. Vaikka ne mahdollistavat todellisuudesta eriäviä toimia, kuten taisteluita lohikäärmeitä vastaan, ne ovat lähtökohtaisesti kuitenkin todellisuuden kaltaisia. Pelimaailman yhteisöt ovat todellisia yhteisöjä, ne ovat meidän tapamme olla ja elää virtuaalisessa todellisuudessa. Vaihto reaali maailman ja virtuaalisen välillä on jatkuvaa.

Pelimaailmoissa sukupuolella on merkitystä mutta vähenevässä määrin. Kyseiset pelit ovat osa fantasian genreä, joka sai alkunsa J. R. R. Tolkienin teoksesta Taru Sormusten Herrasta. Tolkienin maailmassa naisten rooli oli perinteinen ja sankariteot hoitivat miehet. Fantasian juurten ollessa tämänkaltaiset ei ole mikään ihme, että genreä pidetään enemmän miesten alana. Kun mukaan vielä lisätään tekniikka, joka on tietokoneiden yleistymisen aikakaudellakin ollut enemmän miesten mielenkiinnon kohteena, on helppoa ymmärtää, miksi pelaajat yhä tänäkin päivänä näkevät pelaamisen miesten harrastuksena. Kuitenkin genre on muuttumassa ja tätä muutosta heijastelee World of Warcraftin maailma, jossa naisetkin ovat sankarin roolissa. Tässä asiassa pelin maailmasta voi lukea muutoksen kohti tasa-arvoisempaa yhteiskuntaa, jossa feminiininen ja maskuliininen sekoittuvat toisiinsa eivätkä ole enää toistensa vastakohtat. Tästä näkyy selvästi myös miten virtuaalimaailma heijastelee reaali maailman tilaa. Argumentteja epätasa-arvosta voi esittää sekä virtuaalisesta että

reaalisesta maailmasta. Yhtä lailla voidaan molemmista puhua painottaen sitä, että tasa-arvon eteen on saavutettu jo hyvin paljon.

Viestiketjujen käyttämisessä aineistona on se hyvä puoli, ettei niitä käytettäessä tule asetelmaa, jossa tutkittavana oleminen vaikuttaa tutkittavan käytökseen. Esimerkiksi aineistossa esiintynyttä turhautuneisuutta syrjinnästä puhumista kohtaan ei välttämättä olisi tullut esille haastatteluissa. Sukupuoleen liittyviä asioita tutkivalle tutkijalle, joka saattaa näyttäytyä tutkittaville auktoriteettina, ei välttämättä ilmaistaisi haastattelutilanteessa ajatusta syrjinnästä puhumisen turhuudesta. Toisaalta viestiketjut ovat aineistona kuitenkin rajallinen siinä mielessä, että niissä on kyse mielipiteistä ja kokemuksista kertomisesta. Olen tarkastellut sitä, mitä ihmiset sanovat. Viestiketjujen kautta ei voi tavoittaa etnografisen tutkimuksen hyötyjä reaaliaikaisten pelitilanteiden havainnoimisesta. Etnografinen tutkimus esimerkiksi suomalaisen killan kulttuurista olisi ollut mielenkiintoista tehdä. Etnografinen tutkimus olisi ollut kuitenkin erittäin aikaavievä, joten gradun kokoisen työn ollessa kyseessä koin hyväksi vaihtoehdoksi keskittyä analysoimaan viestiketjuja. Tällöin näkökulmani oli kansainvälinen, koska pelaajien kotimaata ei voi tietää.

World of Warcraftin laaja pelimaailma tarjoaa monenlaisia tutkimusmahdollisuuksia sukupuolesta. Etenkin pelintuottajan roolia sukupuolen tuottamisessa olisi syytä tarkastella enemmän. Oman tutkimukseni aiheiden, eli visuaalisuuden ja pelaajakokemusten lisäksi merkittävää on esimerkiksi se, miten paljon johtavassa asemassa olevia naisia pelimaailmassa on. Pelimaailman lukuisten järjestöjen, liittoutumien, sotilasjoukkojen ja muiden johtohenkilöiden sukupuoli on tärkeä maailmankuvaan vaikuttava tekijä. Jos johtaviksi hahmoiksi valikoituu pääasiassa miespuolisia hahmoja, pelimaailman maskuliinista hegemoniaa ylläpidetään myös tällä tavoin. Jos johtohenkilöinä on yhtä paljon nais- ja miespuolisia hahmoja, se osoittaa maskuliinisen hegemonian kyseenalaistumista.

Kiinnostava tutkimuskohde olisi myös pelihahmon sukupuolivalintaan vaikuttavat tekijät. Pelihahmon sukupuolella on pelatessa merkitystä, kuten Lehdonvirta ja kumppanit (2012) totesivat tutkimuksessaan avun pyytämisestä ja saamisesta pelimaailmassa. Olisi tärkeää selvittää, millä perusteilla valinta pelihahmon sukupuolesta tehdään ja millä tavoilla pelihahmon sukupuoli vaikuttaa pelaamiseen. Yksi merkittävä tutkimuskohde olisi myös naispelaajien nousu kiltahierarkiassa. Törmäävätkö naiset lasikattoon myös virtuaalimaailmassa?

Lähteet

Bainbridge, William Sims 2010: The Warcraft Civilization. Social Science in a Virtual World.

Massachusetts Institute of Technology. The MIT press, Cambridge, Massachusetts.

Bartle, Richard 2005: Virtual Worlds: Why People Play.

<http://www.mud.co.uk/richard/VWWPP.pdf>. Haettu 20.11.2013.

de Beauvoir, Simone 2011: Toinen sukupuoli 2. Eletty kokemus. Tammi, Helsinki.

Berg, Bruce L. & Lune, Howard 2012: Qualitative Research Methods for the Social Sciences.

Pearson, Boston.

Blizzard Entertainment 2010: World of Warcraft subscriber base reaches 12 million worldwide.

Press release. <http://us.blizzard.com/en-us/company/press/pressreleases.html?id=2847881>.

Haettu 24.2.2013.

Butler, Judith 2006: Hankala sukupuoli. Feminismi ja identiteetin kumous. Gaudeamus, Helsinki.

Connell, R. W. 1987: Gender & Power. Society, the Person and Sexual Politics. Polity press,

Cambridge.

Connell, R. W. 1995: Masculinities. Polity press, Cambridge.

Eklund, Lina 2011: Doing gender in cyberspace: The performance of gender by female World of

Warcraft players. Convergence: the International Journal of Research into New Media

Technologies 17(3) 323–342. Sage publications.

<http://con.sagepub.com/content/17/3/323.short>. Haettu 20.2.2013.

Glaser, Barney G. & Strauss, Anselm L. 1967: The Discovery of Grounded Theory: Strategies for

Qualitative Research. Sociology press, New York.

Hartmann, Tilo & Klimmt, Christoph 2006: Gender and Computer Games: Exploring Females'

Dislikes. Journal of Computer-Mediated Communication 11 (2006) 910–931.

<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.2006.00301.x/pdf>. Haettu 20.11.2013.

Hayes, Elisabeth 2007: Gendered Identities at Play. Case Studies of Two Woman Playing

Morrowind. Games and Culture. Volume 2 Number 1 23–48. Sage Publications.

Jansz, Jeroen & Martis, Raynel G. 2007: The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games. *Sex Roles* (2007) 56: 141–148.

<http://link.springer.com/article/10.1007%2Fs11199-006-9158-0#page-1>. Haettu 20.11.2013.

Julkunen, Raija 2010: Sukupuolen järjestykset ja tasa-arvon paradoksit. Vastapaino

Kuula, Arja 2006: Tutkimusetiikka. Aineistojen hankinta, käyttö ja säilytys. Vastapaino, Tampere.

Lehdonvirta, Mika, Nagashima, Yosuke, Lehdonvirta, Vili & Baba, Akira 2012: The Stoic Male: How Avatar Gender Affects Help-Seeking Behavior in an Online Game. *Games and Culture* 7 (29–47). <http://gac.sagepub.com/content/7/1/29.full.pdf+html>. Haettu 24.1.2013.

Liljeström, Marianne 2004: Sukupuolijärjestelmä. Teoksessa Koivunen Anu & Liljeström Marianne (toim.): *Avainsanat. Kymmenen askelta feministiseen tutkimukseen*. Vastapaino, Tampere 111–138.

Linker Kate 1995: Representaatio ja seksuaalisuus. Teoksessa Rossi, Leena-Maija (toim.): *Kuva ja vastakuvat. Sukupuolen esittämisen ja katseen politiikkaa*. Gaudeamus, Helsinki, 208–244.

Lofgren, Eric T. & Fefferman, Nina H. 2007: The untapped potential of virtual game worlds to shed light on real world epidemics. *The Lancet Infectious Diseases*. 7:625–629. [http://www.thelancet.com/journals/laninf/article/PIIS1473-3099\(07\)70212-8/fulltext#article_upsel](http://www.thelancet.com/journals/laninf/article/PIIS1473-3099(07)70212-8/fulltext#article_upsel). Haettu 23.11.2013.

Nardi, Bonnie 2009: *My Life as a Night Elf Priest: An anthropological Account of World of Warcraft*. University of Michigan Press.

<http://quod.lib.umich.edu/t/toi/8008655.0001.001/1:3?g=dculture;rgn=div1;view=fulltext;xc=1>. Haettu 20.2.2013.

Nardi, Bonnie & Harris, Justin 2006: *Strangers and Friends: Collaborative Play in World of Warcraft*. <http://www.artifex.org/~bonnie/pdf/fp199-Nardi.pdf>. Haettu 20.2.2013.

Paasonen, Susanna 2010: Sukupuoli ja representaatio. Teoksessa Saresma, Tuija, Rossi, Leena-Maija & Juvonen Tuula (toim.): *Käsikirja sukupuoleen*. Vastapaino, Tampere, 39–49.

Reid, Elisabeth 1995: *Virtual Worlds: Culture and Imagination*. Teoksessa Jones, Steven G. (toim.): *Cybersociety. Computer-Mediated Communication and Community*. Sage publications, Thousand Oaks, California, 164–183.

Rojola, Lea 2004: *Ero*. Teoksessa Koivunen Anu & Liljeström Marianne (toim.): *Avainsanat. Kymmenen askelta feministiseen tutkimukseen*. Vastapaino, Tampere, 159–178.

Schmieder, Christian 2009: *World of Maskcraft vs. World of Queercraft? Communication, sex and gender in the online role-playing game World of Warcraft*. *Journal of Gaming and Virtual Worlds* Volume 1 Number 1 5–21.

<http://docserver.ingentaconnect.com/deliver/connect/intellect/1757191x/v1n1/s1.pdf?expires=1384946319&id=76313812&titleid=75007840&accname=Guest+User&checksum=E0BFA9DCD1D205398F7BBAD4E3CE2B48>. Haettu 24.2.2013.

Sunden, Jenny & Sveningsson, Malin 2012: *Gender and Sexuality in Online Game Cultures. Passionate Play*. Routledge, New York.

Walstrom, Mary K. 2004: “Seeing and Sensing” *Online Interaction: An interpretive Interactionist Approach to USENET Support Group Research*. Teoksessa Johns, Mark D., Chen, Shing-Ling Sarina, Hall, G. Jon (toim.): *Online Social Research Methods, Issues, & Ethics*. Peter Lang Publishing, Inc., New York, 81–97.

Vänskä, Annamari 2006: *Vikuroivia vilkaisuja. Ruumis, sukupuoli , seksuaalisuus ja visuaalisen kulttuurin tutkimus*. Taidehistoriallisia tutkimuksia 35. Taidehistorian seura, Helsinki.

Yee, Nick 2008: *Maps of Digital Desires: Exploring the Topography of Gender and Play in Online Games*. Teoksessa Kafai, Y., Heeter, C., Denner, J., & Sun, J. (toim.): *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming*. MA: MIT Press, Cambridge, 83–96.

<http://www.nickyee.com/pubs/BBMK%20Yee.pdf>. Haettu 2.10.2013.

Liite 1 Sanasto

Azeroth: World of Warcraftin pelimaailma.

Alliance: Azerothin suurimmat poliittiset liittoumat ovat Alliance ja Horde, jotka sotivat keskenään. Jokaisen pelaajan hahmo kuuluu joko Allianceen tai Hordeen.

Alt: Pelihahmo, jolla pelaaja pelaa harvemmin kuin mainilla, alempitasoinen hahmo.

Dalaran: Maagien hallitsema kaupunki Northrendissä.

Dk: Death Knight, kuolonritari. Yksi WoW:n hahmoluokista.

Dps: Pelaaja, joka tuottaa vahinkoa viholliselle raidissa.

Dungeon: Pelaajaryhmät taistelevat suuria vihollisia vastaan nk. ”tyrmissä”, jotka voivat olla esimerkiksi jääluolia, hautoja tai uponneita laivoja.

Elune: Kuun jumalatar. Yöhaltiat palvovat Elunea.

Hardcorepeli: Monimutkainen, paljon harjoittelua vaativa peli, jossa kilpailulla on suuri merkitys.

Healer: Pelaaja, joka parantaa muita pelaajia raidissa.

Horde: Azerothin suurimmat poliittiset liittoumat ovat Horde ja Alliance, jotka sotivat keskenään. Jokaisen pelaajan hahmo kuuluu joko Hordeen tai Allianceen.

Griefer: Pelaaja, joka tahallaan pilaa toisen pelaajan pelaamisen millä tahansa häiritsevällä toiminnalla.

Loot: Varusteet ja kulta, joita saa kukistetuilta vihollisilta.

Main: Pelihahmo, jolla pelaaja yleensä pelaa.

MMORPG: Massively multiplayer online role-playing game. Massiivinen monen pelaajan verkkoroolipeli.

Mumble: Avoimen lähdekoodin alustariippumaton VoIP -ohjelmisto, joka mahdollistaa pelaajien keskustelun ääneen mikin ja kuulokkeiden avulla.

Noob: Haukkumanimitys aloittelevalle tai kokemattomalle pelaajalle.

NPC: Non player character. Tietokoneen ohjaama pelihahmo.

Orgrimmar: Örkkien pääkaupunki.

OTT: Over the top. Liioitteleva suhtautuminen johonkin asiaan.

PvE: Player versus environment. Taistelua tietokoneen ohjaamia vihollisia vastaan.

PvP: Player versus player: Taistelua toisia pelaajia vastaan.

Raiding/raidaus: Suurten vihollisten tuhoamista usean pelaajan ryhmässä.

Slo-Mo: Slow motion. Elokuvan kohtaus, jossa aika hidastuu.

Stormwind: Yksi Alliancen pääkaupungeista.

SWTOR: Star Wars the Old Republic. Tähtien sota -maailmaan liittyvä MMORPG –peli. Kehittäjä BioWare. Julkaistu 2008.

Tank/tankki: Pelaaja, joka ottaa vastaan vihollisten tekemää vahinkoa raidissa.

Teldrassil: Yöhaltioiden asuinpaikka. Suunnattoman suuri merestä nouseva puu, jonka oksilla sijaitsee haltioiden kotimaa.

Transmogrification: Vuonna 2011 peliin lisätty toiminto, jonka avulla pelihahmon vaatteiden ulkonäköä voi muuttaa. Tämä tapahtuu pääkaupungissa vaihtamalla vaatteiden ulkonäkö toisen vastaavan vaatteiden ulkonäköön pientä maksua vastaan.

Varian Wrynn: Stormwindin kaupungin kuningas ja Alliancen johtaja.

Liite 2 Kuvia pelihahmoista



Kuva 1 ja kuva 2: Yöhaltioita Stormwindissä.



Kuva 3: Verihaltianainen ja ihmismies Dalaranissa.



Kuvat 4 ja 5: Ihmishahmoja Dalaranissa.



Kuvat 6 ja 7: Pandat tulivat uudeksi pelattavaksi roduksi viimeisimmässä World of Warcraftin laajennusosassa Mists of Pandaria.